Guia

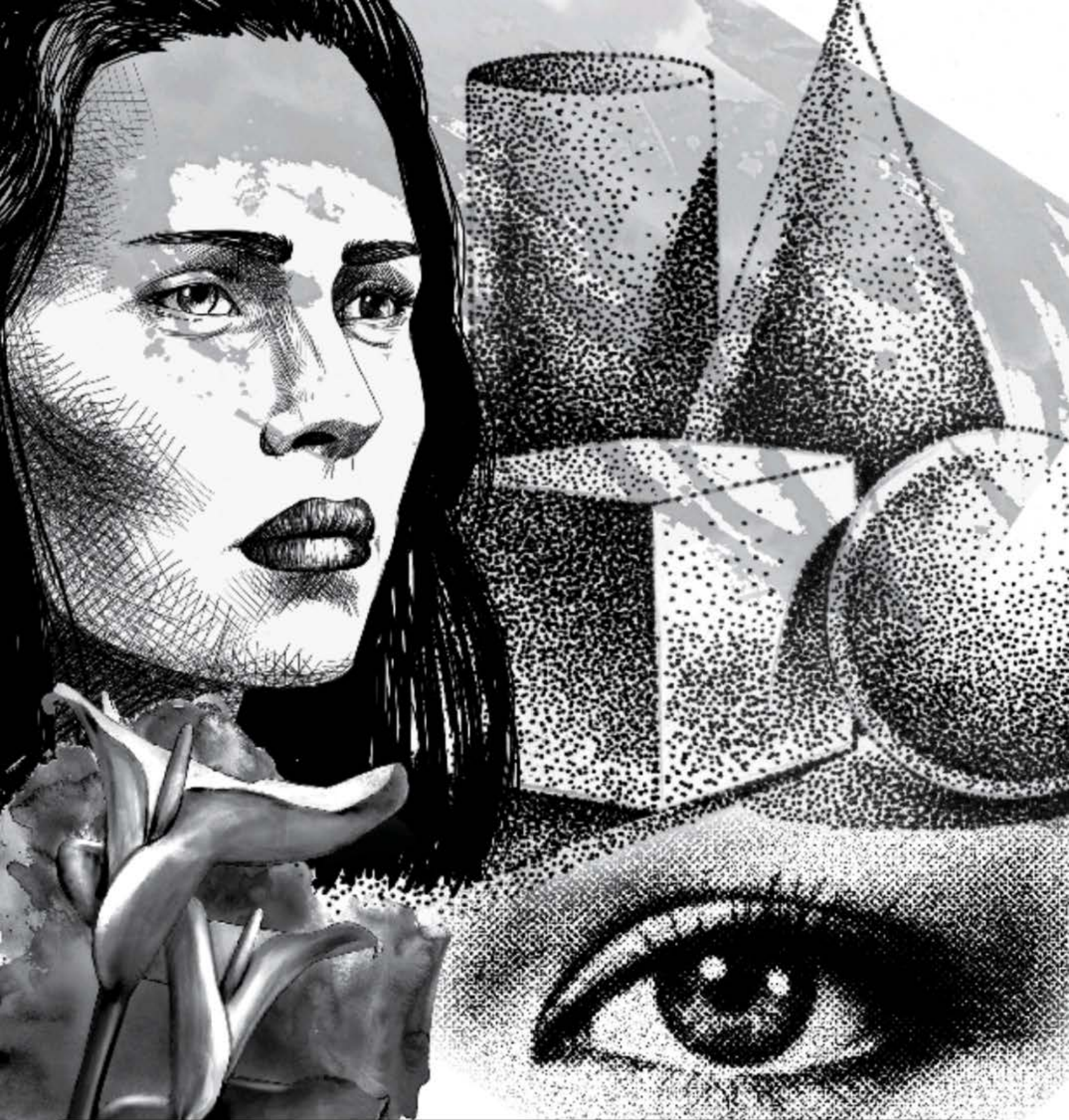
Curso de Desenho Artístico

NANQUIM

Aprenda os segredos desta incrível tinta!

Curso de Desenho Artístico
NANQUIM

www.revistaonline.com.br

ISBN

On line EDITORA

PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch • **ASSISTENTE DA PRESIDÊNCIA:** Adriana Lima • **EDITORA:** Priscilla Sipans (redacao@editoraonline.com.br) • **COORDENADOR DE ARTE:** Rubens Martim • **GERENTE COMERCIAL:** Elaine Houch (elainehouch@editoraonline.com.br) • **SUPERVISOR DE MARKETING:** Vinicius Fernandes • **AUXILIAR DE MARKETING:** Danilo Rodrigues • **DIRETORA ADMINISTRATIVA**: Jacy Regina Dalle Lucca • **COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: TEXTOS:** Henrique Silvério • **EDIÇÃO:** Maria Rita Camarini • **PRODUÇÃO:** ESA – Escola Studio de Artes • **DIRETOR EDITORIAL:** João Costa • **DESENHOS:** Leandro Sales e Bruno Paiva • **DIAGRAMAÇÃO:** Bruno Paiva • Impresso na **ÍNDIA** • Distribuição no Brasil por **DINAP** • **GUIA CURSO DE DESENHO ARTÍSTICO – NANQUIM** é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. – Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP – Tel.: (11) 3393-7777 • Para adquirir com o IBC: www.revistaonline.com.br • **VENDAS AOS DISTRIBUIDORES**: Tel.: (11) 3696-2022 (luizcarlos@editoraonline.com.br).

Índice

Por Henrique Silvério

HACHURA

BERNIE WRIGHTSON

Fonte da imagem: https://br.pinterest.com/pin/312155817902897345

Bernard Albert "Bernie" Wrightson (1948 – 2017) foi um notável artista estadunidense, conhecido por cocriar o Swamp Thing (Monstro do Pântano, no Brasil) e por sua adaptação em trabalho de ilustração de Frankenstein.

Fã de Frank Frazetta, sua técnica consistia na ilustração em preto e branco ou claro e escuro com aplicação de hachuras, a fim de transmitir ideia de suspense, mistério e terror.

Bernie faleceu em decorrência de um câncer no cérebro aos 68 anos e foi homenageado nos créditos do último capítulo da série Walking Dead.

Fonte da imagem: https://br.pinterest.com/

Fonte da imagem: https://br.pinterest.com/pin/234679830554689002

Fonte da imagem: https://br.pinterest.com/pin/459226493237713393

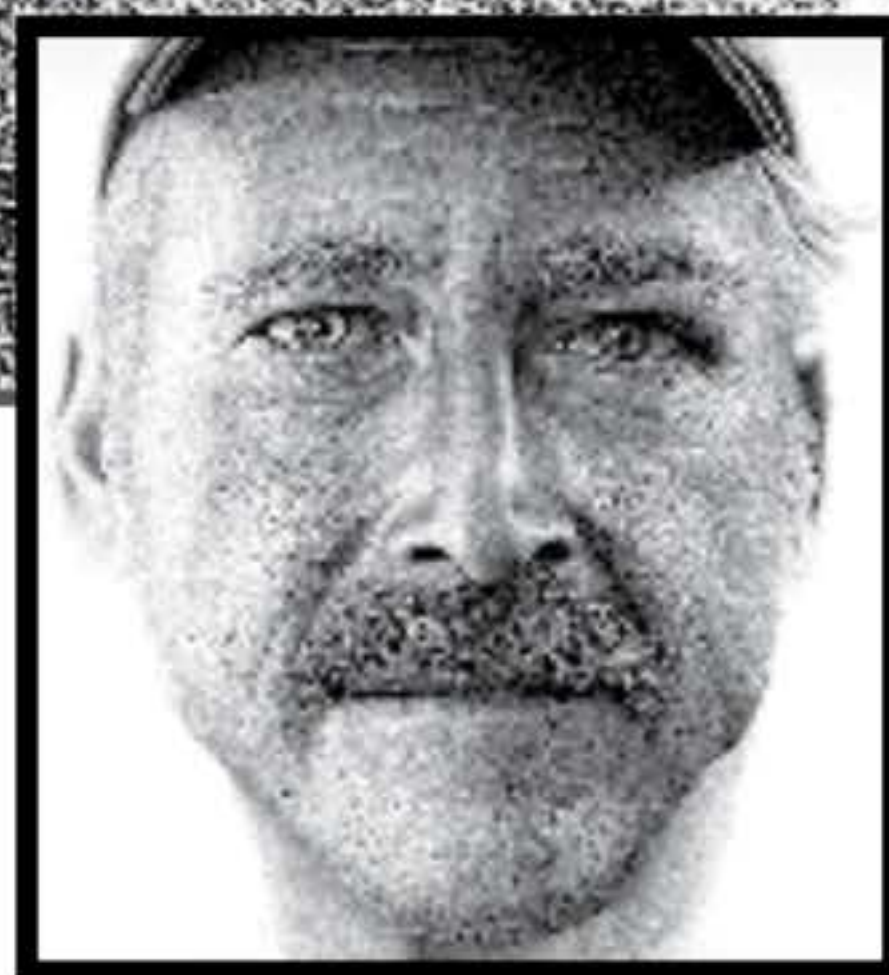
MIGUEL ENDARA

PONTILHISMO

As ilustrações de Miguel Endara são feitas com pontilhismo, técnica em que as imagens são definidas por pontos ou manchas. Assim, em suas obras, pode-se observar milhões de pontos aplicados com tinta nanquim, usando uma única caneta com ponta de 0,20 mm.

Quando jovem, Miguel costumava desenhar coisas aleatórias e não tem certeza de quando pegou uma caneta e começou a sombreá-las. Desde então, ele dá dimensão, profundidade e precisão aos seus trabalhos.

O retrato de um homem sem identidade chamado Benjaman Kyle e Hero estão entre seus trabalhos mais conhecidos.

Fonte da imagem: https://br.pinterest.com/pin/256494141249749708

Hero é o retrato de seu pai feito com mais ou menos 3,2 milhões de pontos que, para permitir o entendimento da evolução do desenho, foi o primeiro a ser documentado em vídeo. Tornou-se um viral.

Fonte da imagem: https://br.pinterest.com/pin/510173464017152237

Fonte da imagem: https://br.pinterest.com/pin/302937512404464373

PONTILHISMO

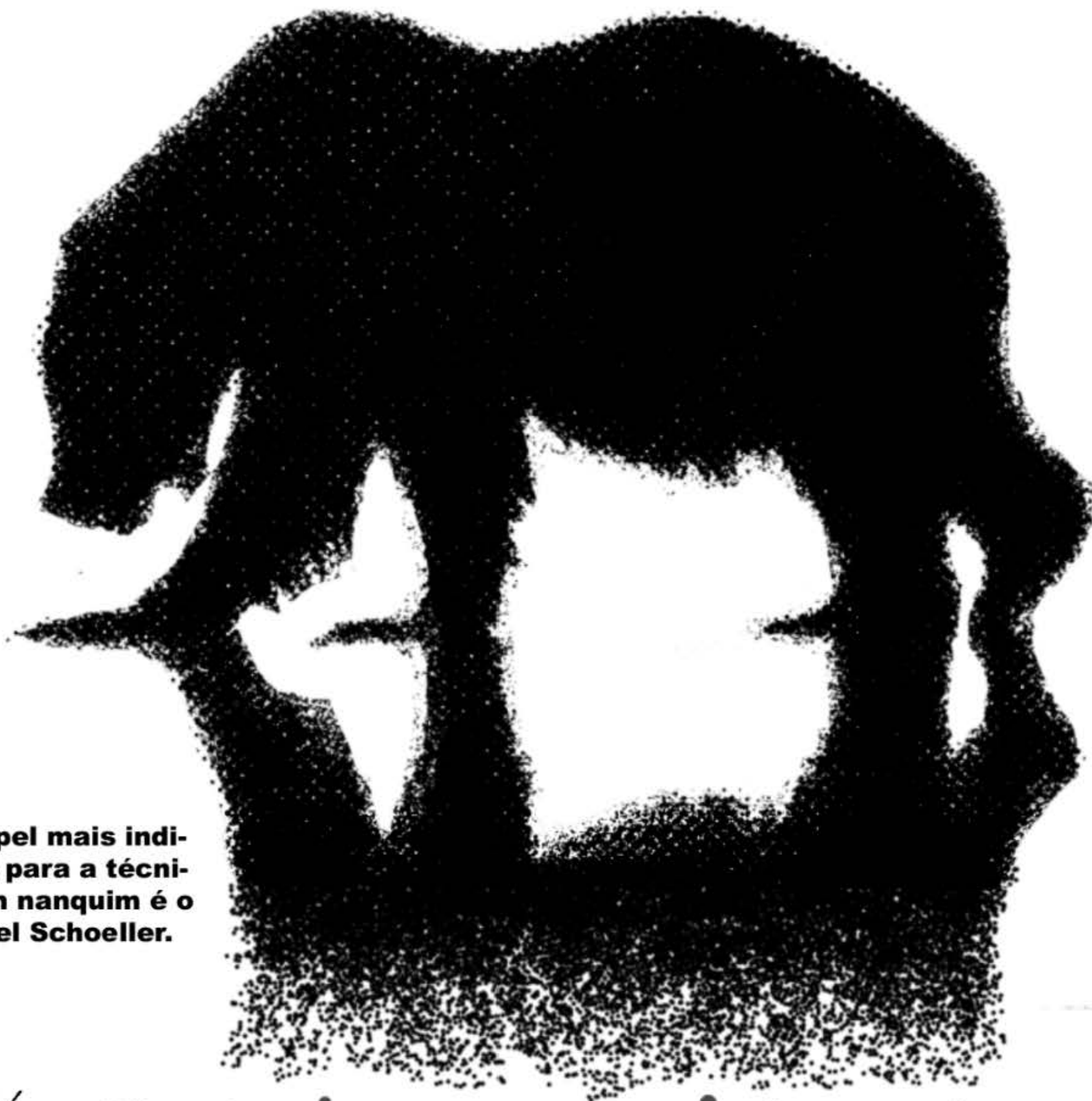
Criado na França em meados do século XIX e impulsionado por mestres como Georges--Pierre Seurat (1859 – 1891) e Paul Victor Jules Signac (1863 – 1935), o pontilhismo tornou-se um estilo de ilustração.

Saído do movimento impressionista e no que tangia a eliminação da linha como fator de delimitação da arte, assim a técnica começou na pintura baseada na teoria do Divisionismo pelos estudos científicos do químico francês Michel Eugène Chevreul (1786 – 1889), em que eram aplicados pequenos e contrastados pontos coloridos por justaposição.

Mas foi o artista Charles Théophile Angrand (1854 – 1926) quem ganhou reconhecimento por suas obras ao realizar pontilhismo monocromáticos em preto e branco.

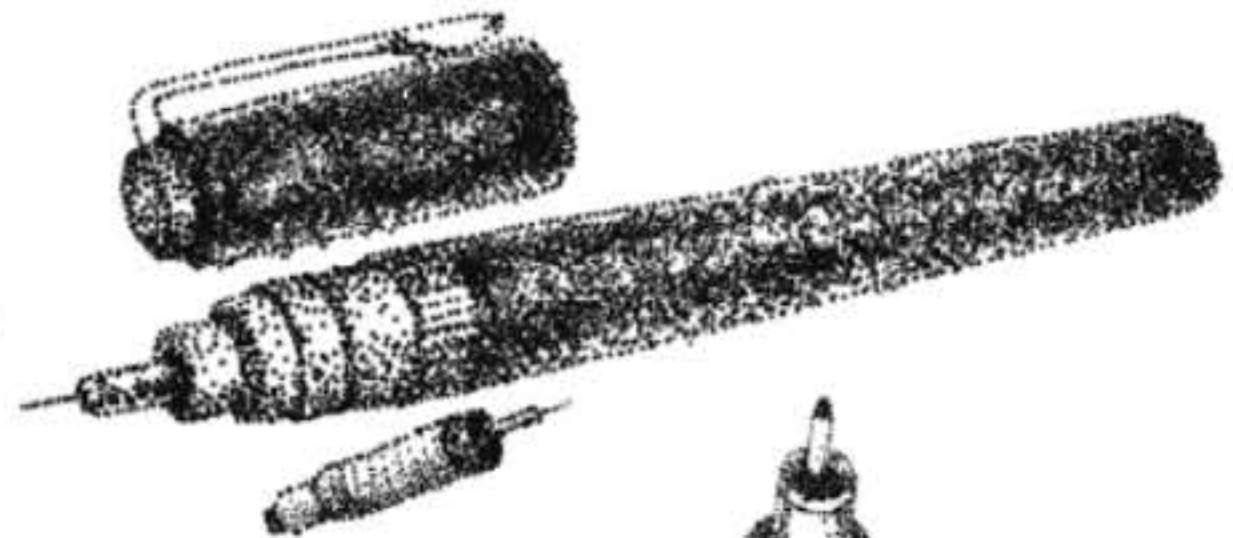
MATERIAIS

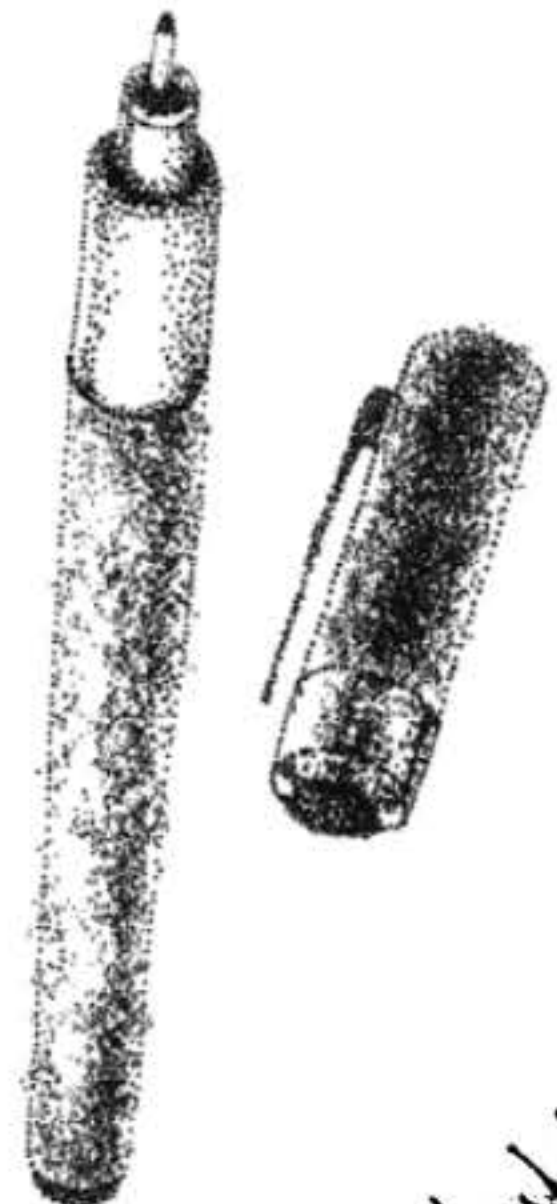
Para realizar a técnica do pontilhismo é preciso ter em mãos papel, lápis, borracha e apontadores. Sobre os papéis, eles tanto podem ser lisos ou encorpados em diferentes tamanhos, como A4 e A3 com 280 g/m² de espessura. Para que o traçado não fique muito escuro, o lápis pode ser F ou HB, pois são mais fáceis de apagar. Há quem prefira utilizar lapiseiras, sendo a mais comum a de numeração 0.5 milímetros com mina B. A recomendação é que sejam utilizadas borrachas brancas bem macias e maleáveis. Para apontar os lápis, o melhor instrumento é o estilete, pois com ele é possível moldar a ponta. E, para mantê-la sempre fina, utiliza-se uma lixa fina.

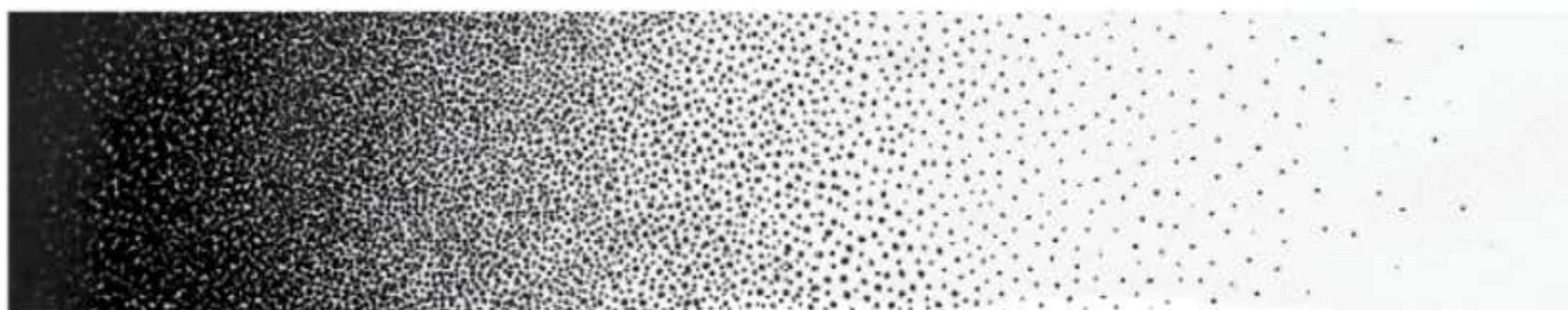
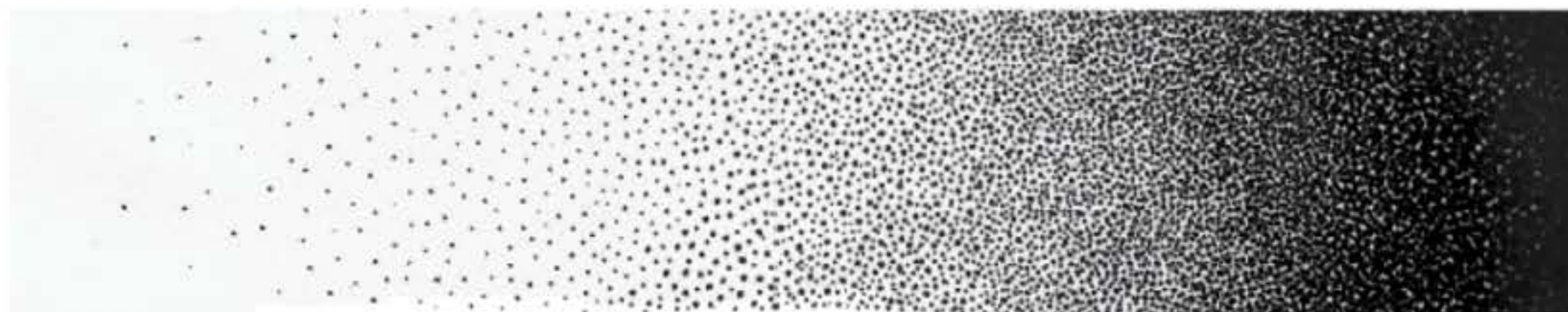
O papel mais indicado para a técnica em nanquim é o papel Schoeller.

CANETA-TINTEIRO

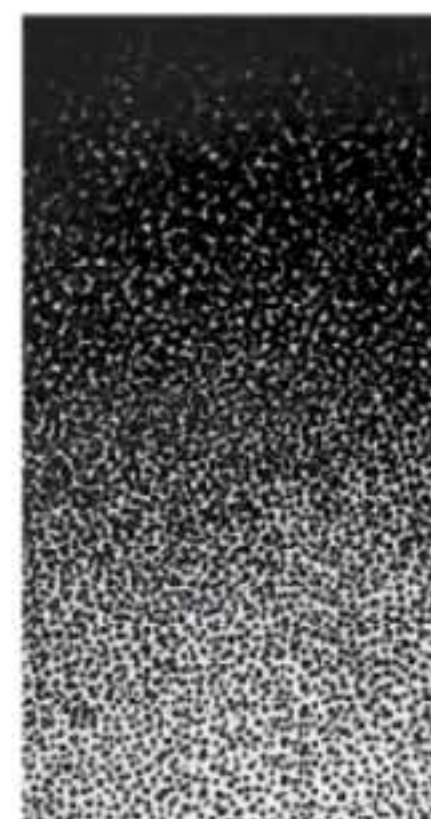
As primeiras canetas-tinteiro tinham a ponta de prata, que eram mergulhadas diretamente na tinta até seu orífício. Em seguida, vieram as com reservatório. Eram utilizadas primeiramente para a escrita, somente depois em trabalhos artísticos. Após seu uso, a ponta metálica deve ser bem lavada e seca.

CANETA NANQUIM DESCARTÁVEL

Com ponta de poliéster em diversas espessuras, a caneta nanquim favorece o fluxo da tinta, facilitando a execução de desenhos em relação à arte-final e às ilustrações. Uma vez seca, ela é descartada.

CANETA NANQUIM RECARREGÁVEL

Também chamada de caneta-tinteiro para desenho, tem um reservatório interno para recarregá-la com nanquim. A principal diferença é que tem a ponta cilíndrica, o que facilita a execução de trabalhos artísticos, como o pontilhismo, e vários tipos de arte-final em um desenho por conta das diversas espessuras de pontas. As especificações de uso e cuidados com o material pode ser lido no manual que vem com o estojo das canetas.

EXERCÍCIOS

Antes de iniciar a técnica do pontilhismo, tente fazer alguns exercícios com lápis ou caneta hidrográfica de cor preta. Em papel para rascunho, crie uma série de pontos próximos entre si para formar uma área escura. Mantenha o papel a uma distância e observe se eles estão como o pretendido. Agora, aumente as distâncias entre os pontos para conseguir um tom mais leve, formando uma área cinza. Em seguida, continue a distanciar os pontos. Quando estiver dominado o controle da mão e o entendimento entre a intensidade e valor do branco e preto, utilize a caneta nanquim..

1º Passo: desenhe um retângulo com medidas de 4,0 cm. x 20,0 cm. A partir da tonalidade mais escura (feita com a aproximação dos pontos) até os tons mais claros (feito pelo afastamento) é possível ver o degradê.

2º Passo: desenhe novamente um retângulo com medidas de 4,0 cm. x 20,0 cm. Agora, a partir da tonalidade mais clara até os tons mais escuros.

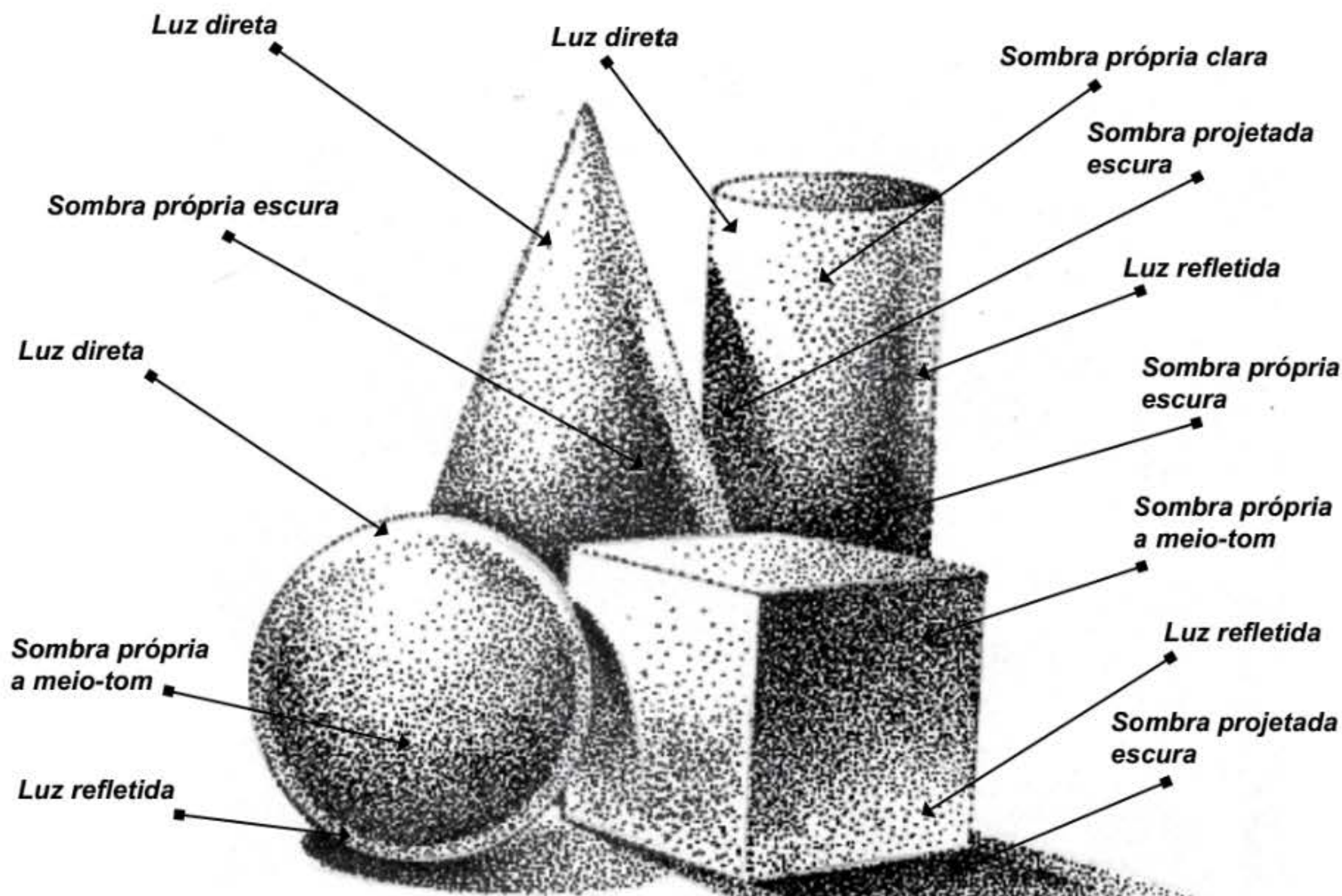
3º Passo: desenhe dois retângulos menores em posição vertical. Repita os exercícios da parte clara para a mais escura e da escura para a mais clara.

Importante: não bata a ponta da caneta ou do bico de pena contra o papel. Apenas a encoste a fim de fazer os pontos.

LUZ E SOMBRA

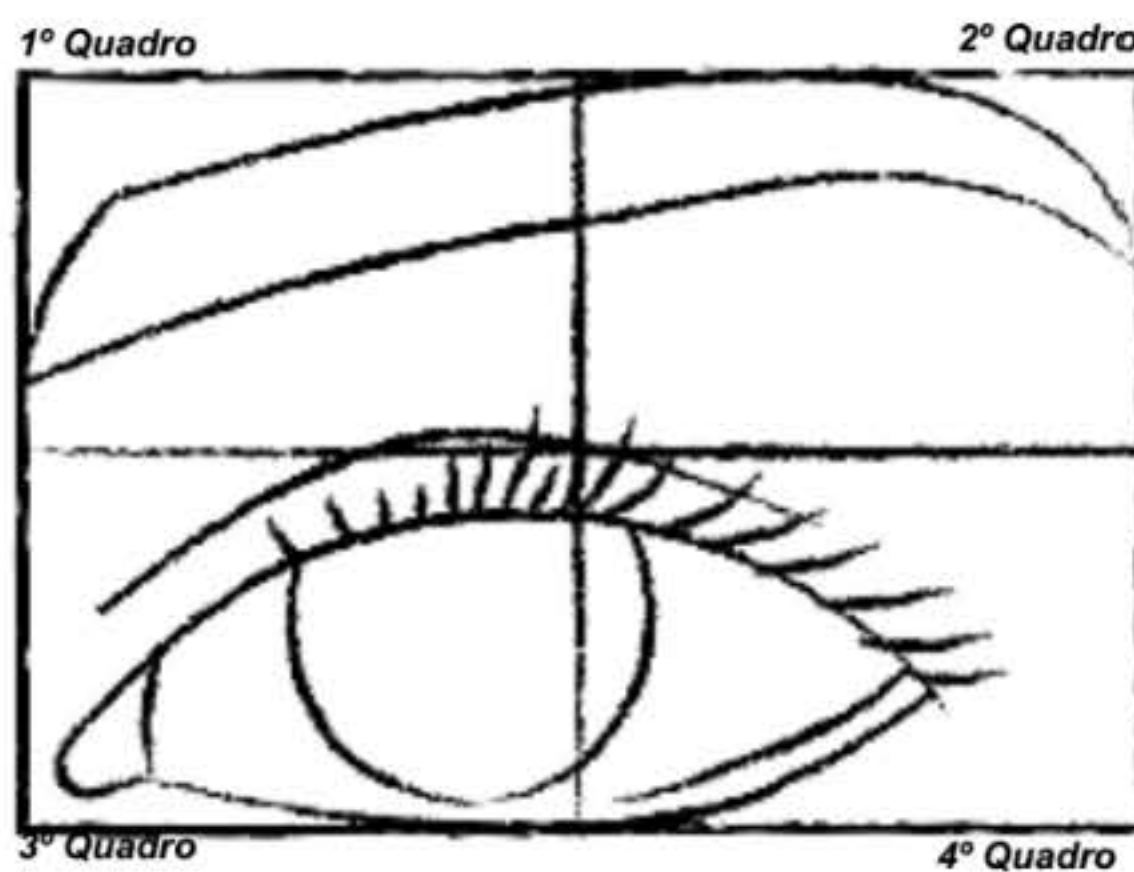
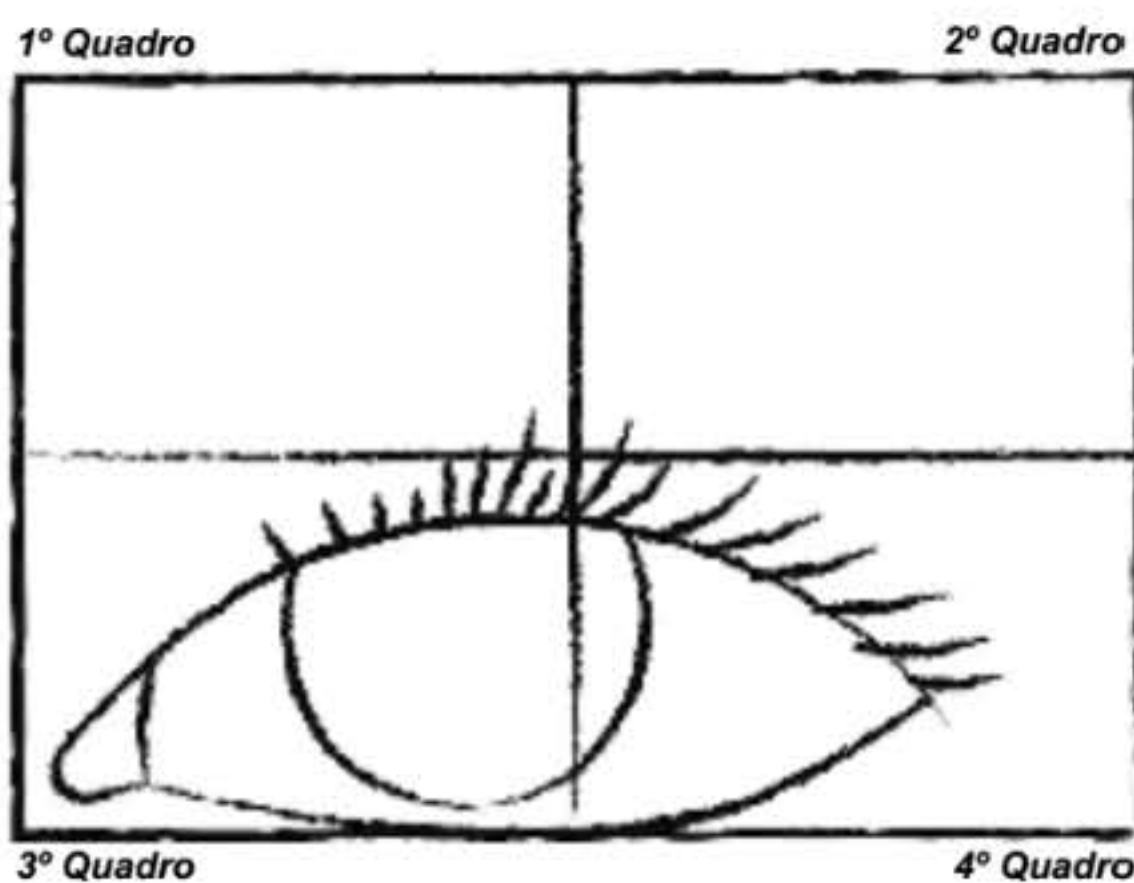
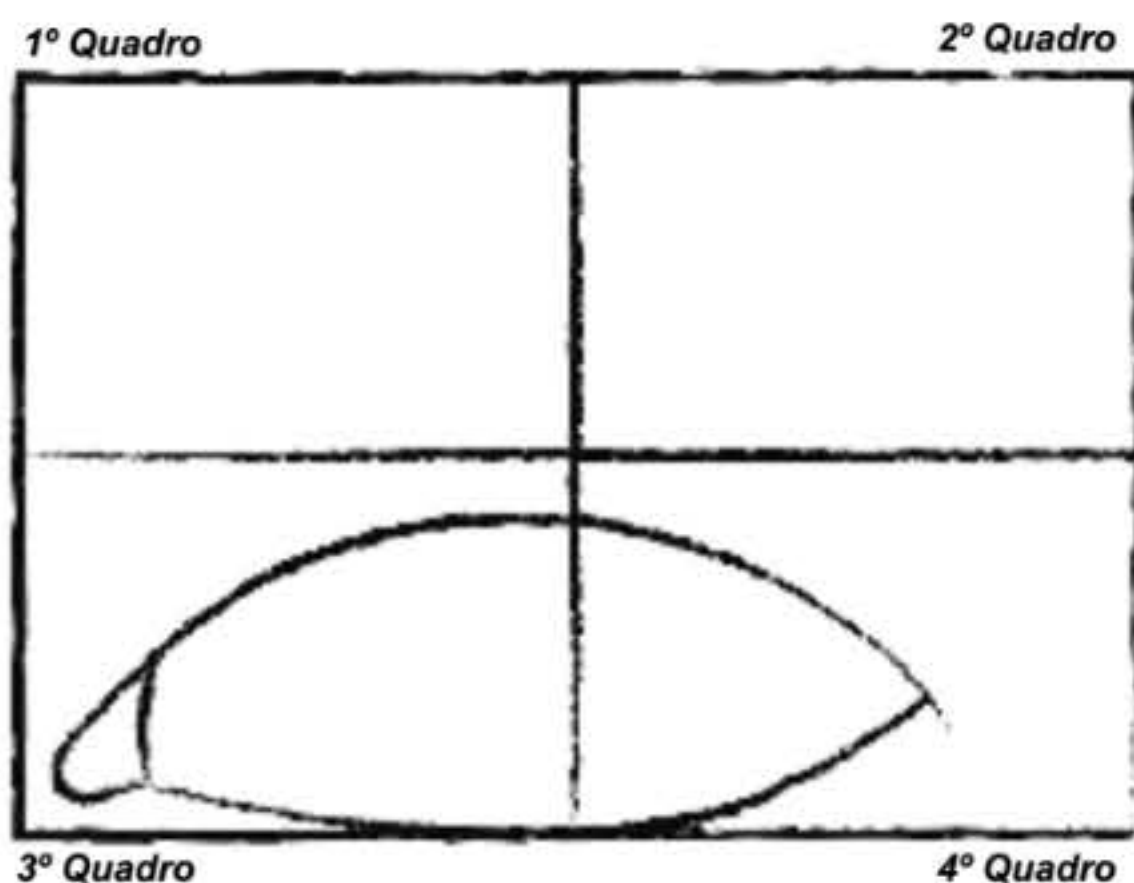
Valor tonal: denomina-se de valor tonal a quantidade de luz e sombra percebidos pelos olhos, ficando assim divididos em matiz, tom e intensidade, que mostram sua força em ilustração em preto e branco. Matiz é a cor; tom é a parte mais escura dela; e intensidade se refere a sua luminosidade.

Luz e sombra: há dois tipos de luz – a natural, emitida pelo Sol ou pela Lua, que não pode ser controlada pelo artista; e a luz artificial, que pode ser manuseada, como lâmpadas, velas e luminárias. As sombras estão nas áreas de um corpo ou objeto que não recebem luz.

Exercícios de luz e sombra em valor tonal: procure desenhar um conjunto de figuras geométricas e, sobre elas, faça o devido sombreamento respeitando a luminosidade e as profundas áreas escuras nestas formas.

Procedimento: para efeito de ilustração e pintura, entende-se luz e sombra da seguinte maneira. ***A*** – O foco de luz; ***B*** – A luz direta que está no objeto; ***C*** – A sombra própria que se se encontra no objeto a partir da clara para a mais escura; ***D*** – A sombra projetada do objeto em algum plano adjacente, que se inicia muito escuro próximo ao objeto para a mais clara; e ***E*** – A luz refletida, que se trata da luz que incide no plano adjacente e retorna ao objeto.

Forma, volume, textura e contraste são obtidos por este sombreamento.

EXERCÍCIOS – OLHO

Desenho e técnica – passo a passo

Método de desenhar: utilize linhas de eixo em formas geométricas dentro de um enquadramento.

1º Passo: para iniciar o desenho do olho, faça o enquadramento retangular na posição horizontal. Divida-o em quatro partes iguais. Depois, desenhe uma forma elíptica entre o terceiro e o quarto quadro. No que será o canto do olho, faça uma ponta arredondada e uma pequena linha em arco para a esclera.

2º Passo: dentro da elipse, esboce uma forma circular entre o terceiro e o quarto quadro. Sobre a forma elíptica do olho, pequenas linhas formam os cílios (repare que não aparecem em toda a sua volta).

3º Passo: agora, uma linha em arco marca a pálpebra sobre o olho. Entre o primeiro e o segundo quadro, desenha-se a forma curva da sobrancelha respeitando seu ângulo.

Utilize caneta nanquim nº 03 ou 04 para melhor efeito visual.

Falso – não é necessário que se conte quantos pontos são aplicados na ilustração, apenas o suficiente para que atinjam o propósito de dar realismo.

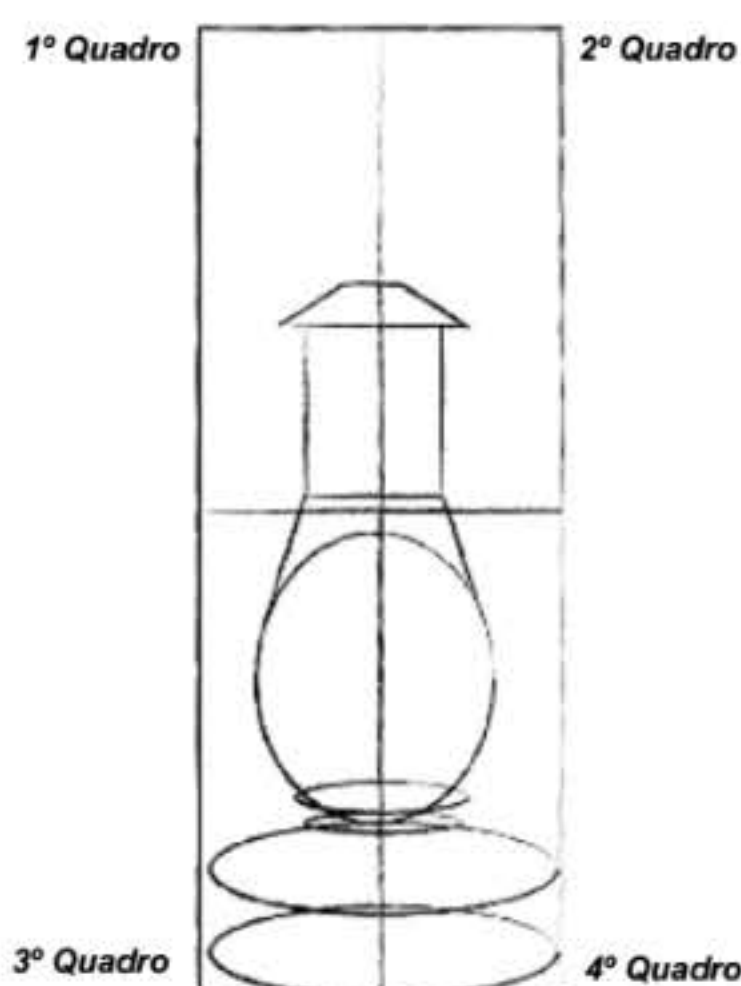
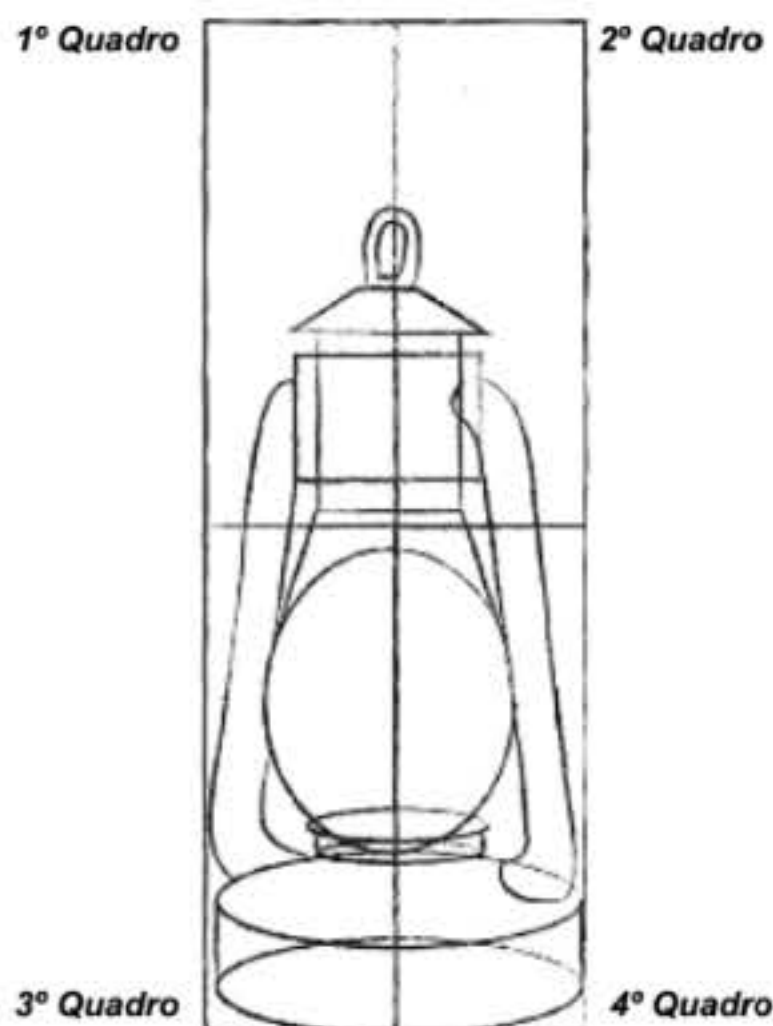
4º Passo: termine o desenho do olho ao fazer a pupila dentro da íris. Apague a linha de enquadramento e, então, inicie o processo de ilustração com pontilhismo das áreas mais claras com os pequenos pontos afastados, na pálpebra, íris e esclera.

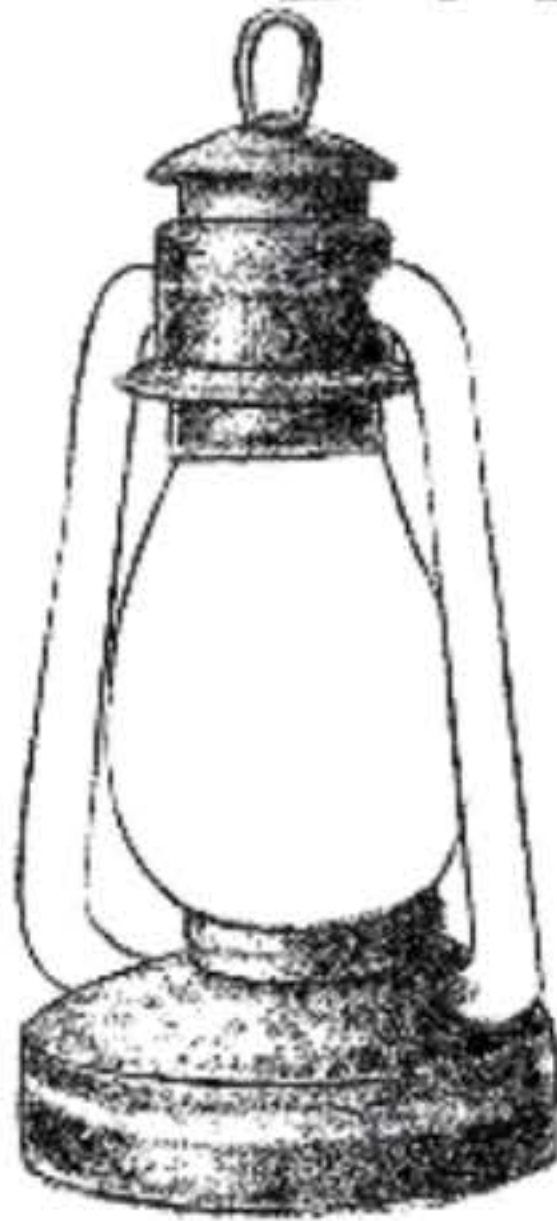
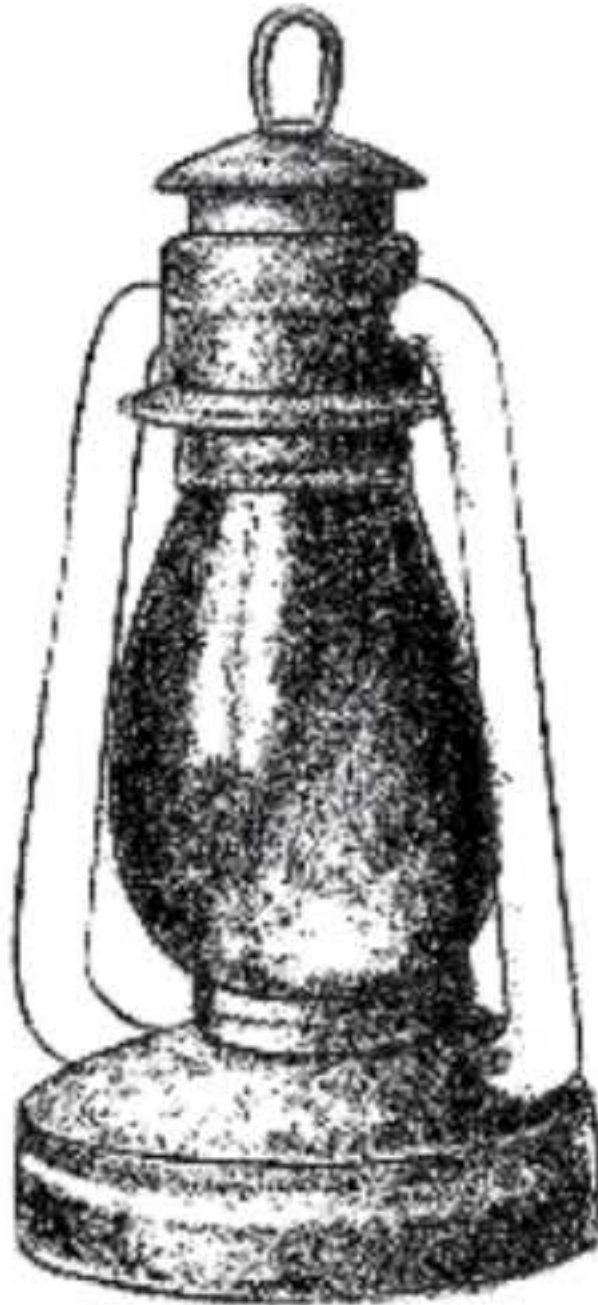
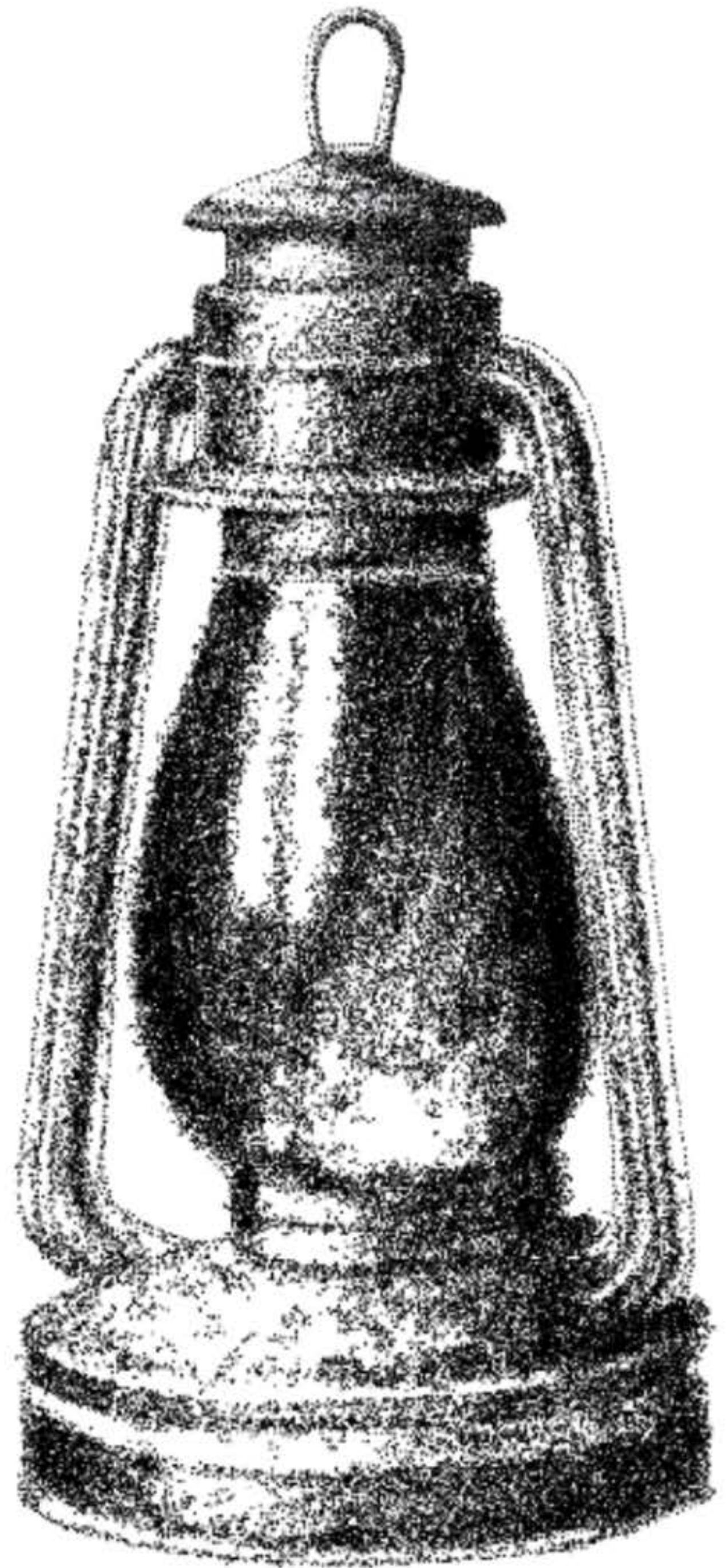
5º Passo: passe para os meios-tons sobre a pálpebra no canto do olho, no sombreamento da íris, no canto oposto do olho, na esclera e na sobrancelha.

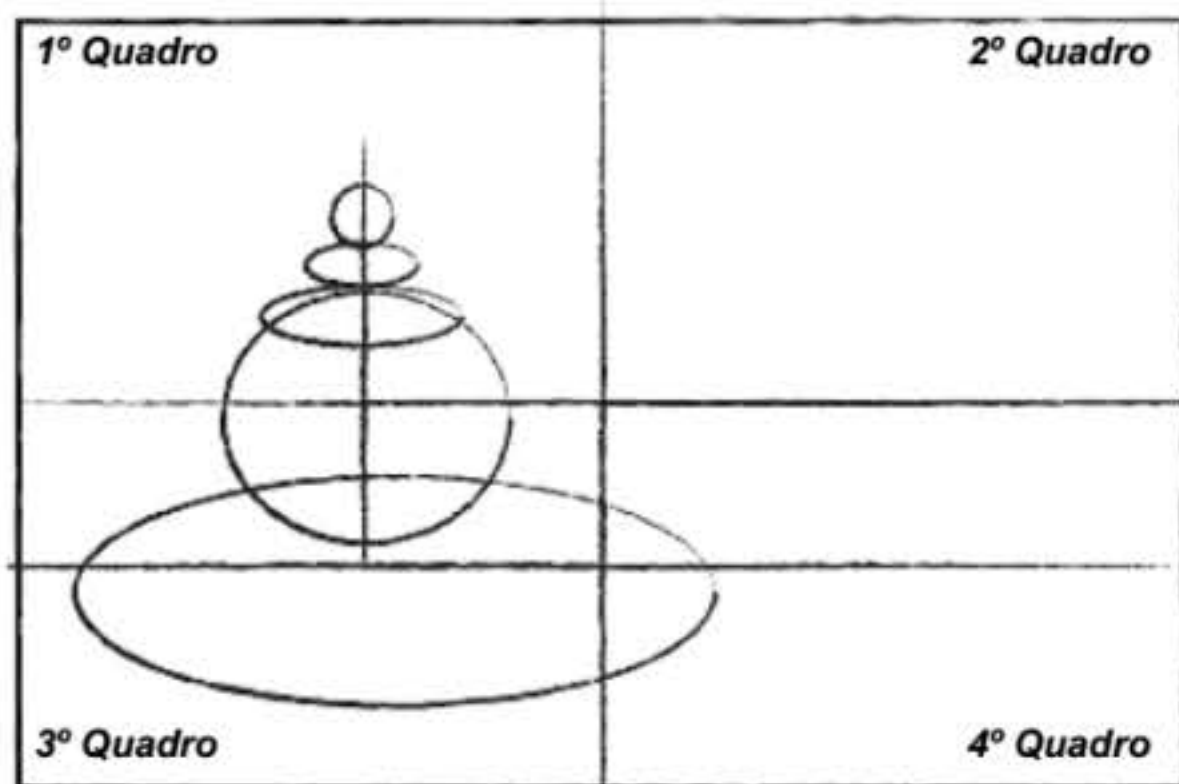
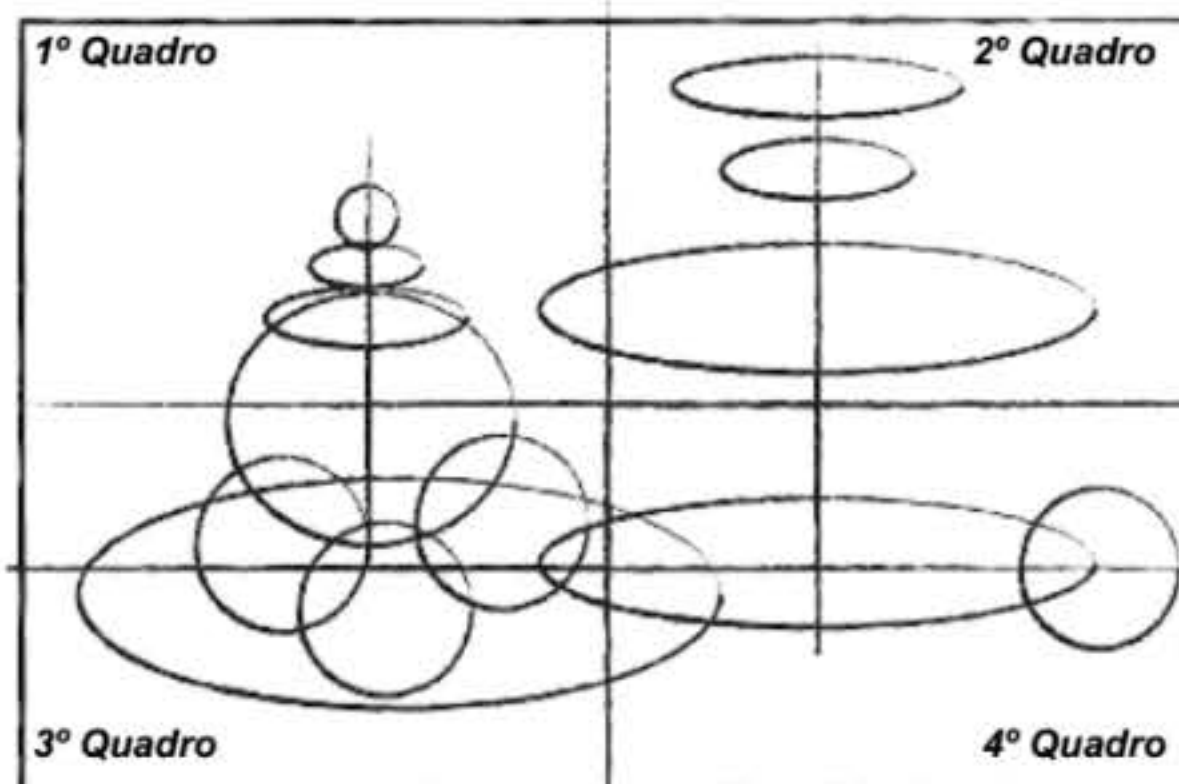
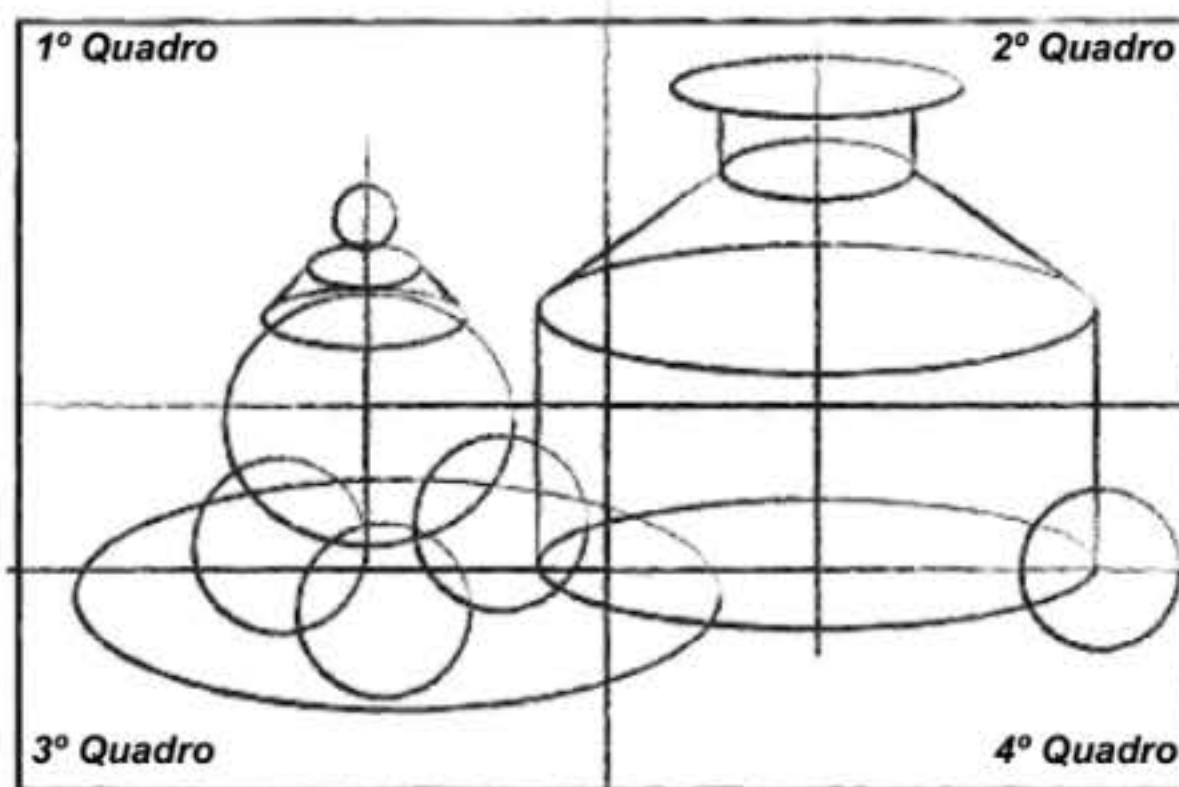
6º Passo: com a aproximação dos pontos, faça as tonalidades mais escuras na sobrancelha, na linha da pálpebra, no contorno do olho e nos cílios.

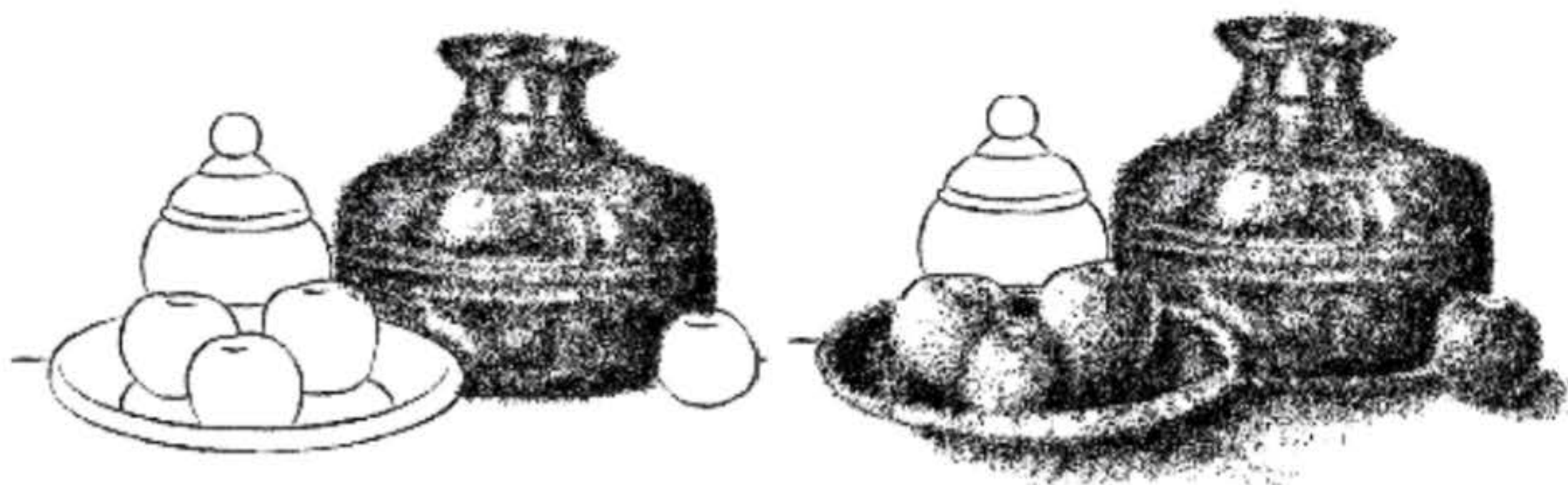
Os contornos da íris e da pupila ficam extremamente escuros. Procure trabalhar a forma dada ao olho e os volumes.

OBJETO – LAMPIÃO

1º Passo: desenhe o enquadramento retangular em posição vertical e o divida em quatro partes iguais.

2º Passo: utilizando as linhas de divisões como linhas de eixo para dar proporção ao lampião, desenhe as figuras geométricas para dar a forma, tanto em altura como em largura. Nos quadros 1 e 2, faça um triângulo e um retângulo; nos quadros 3 e 4, faça um cone, uma elipse para o corpo e quatros elipses para o suporte.

3º Passo: nos quadros 1 e 2, desenhe a alça na parte superior do lampião; nos quatro quadros, faça a estrutura em forma cilíndrica; e nos quadros 3 e 4, feche os suportes.

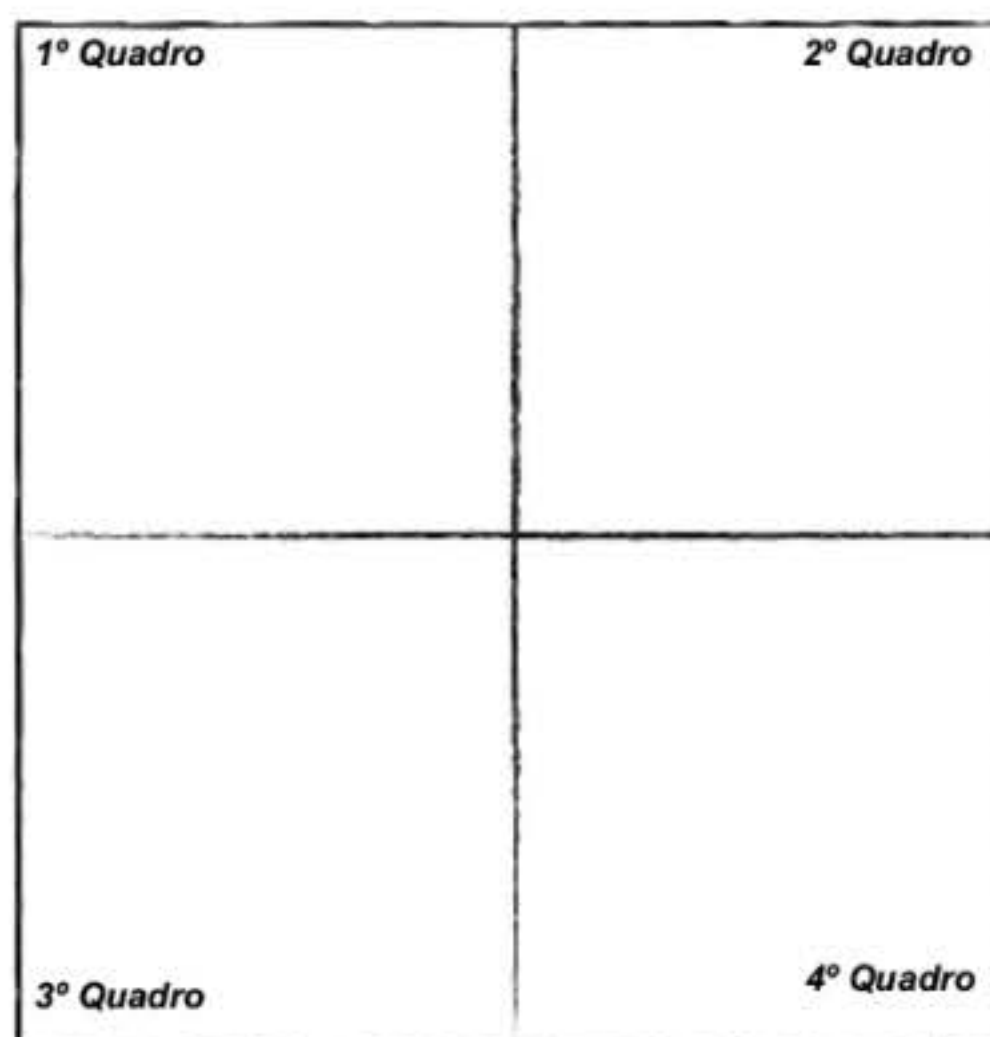
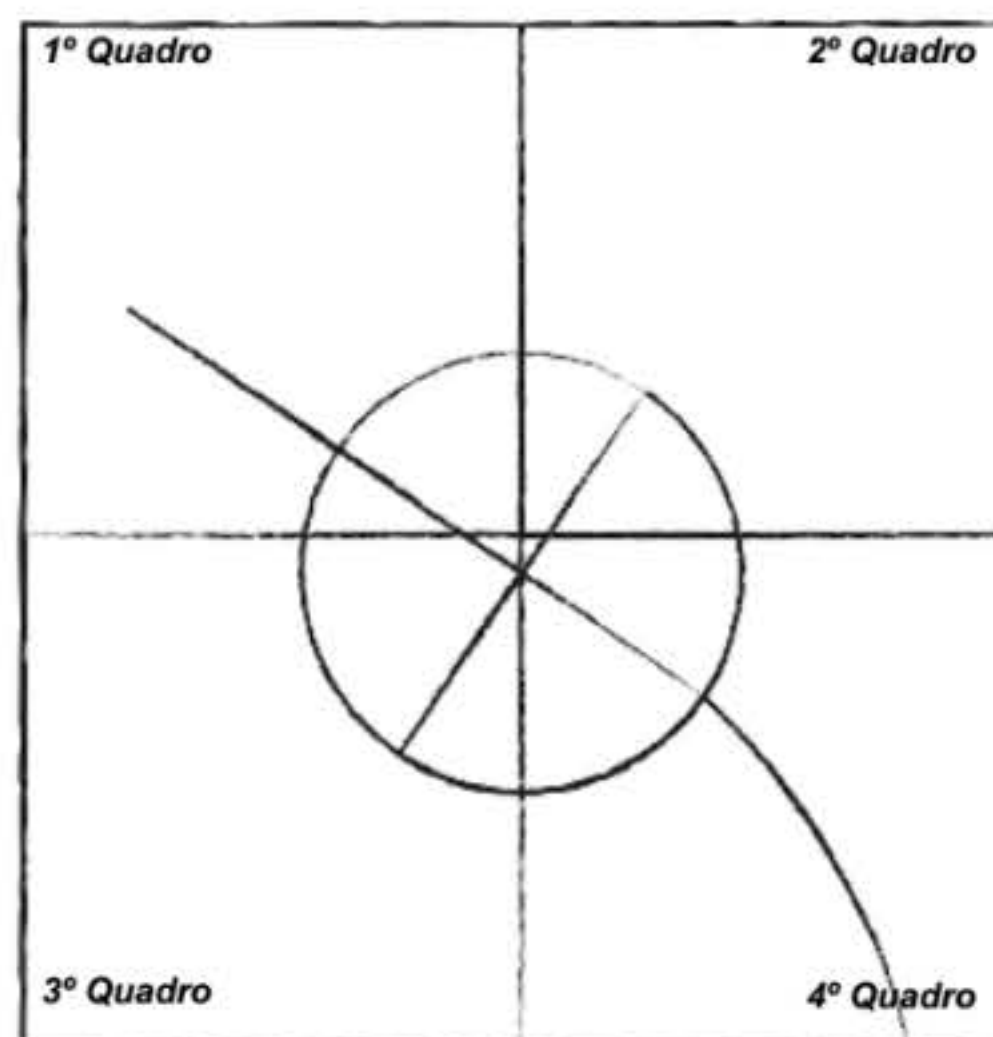
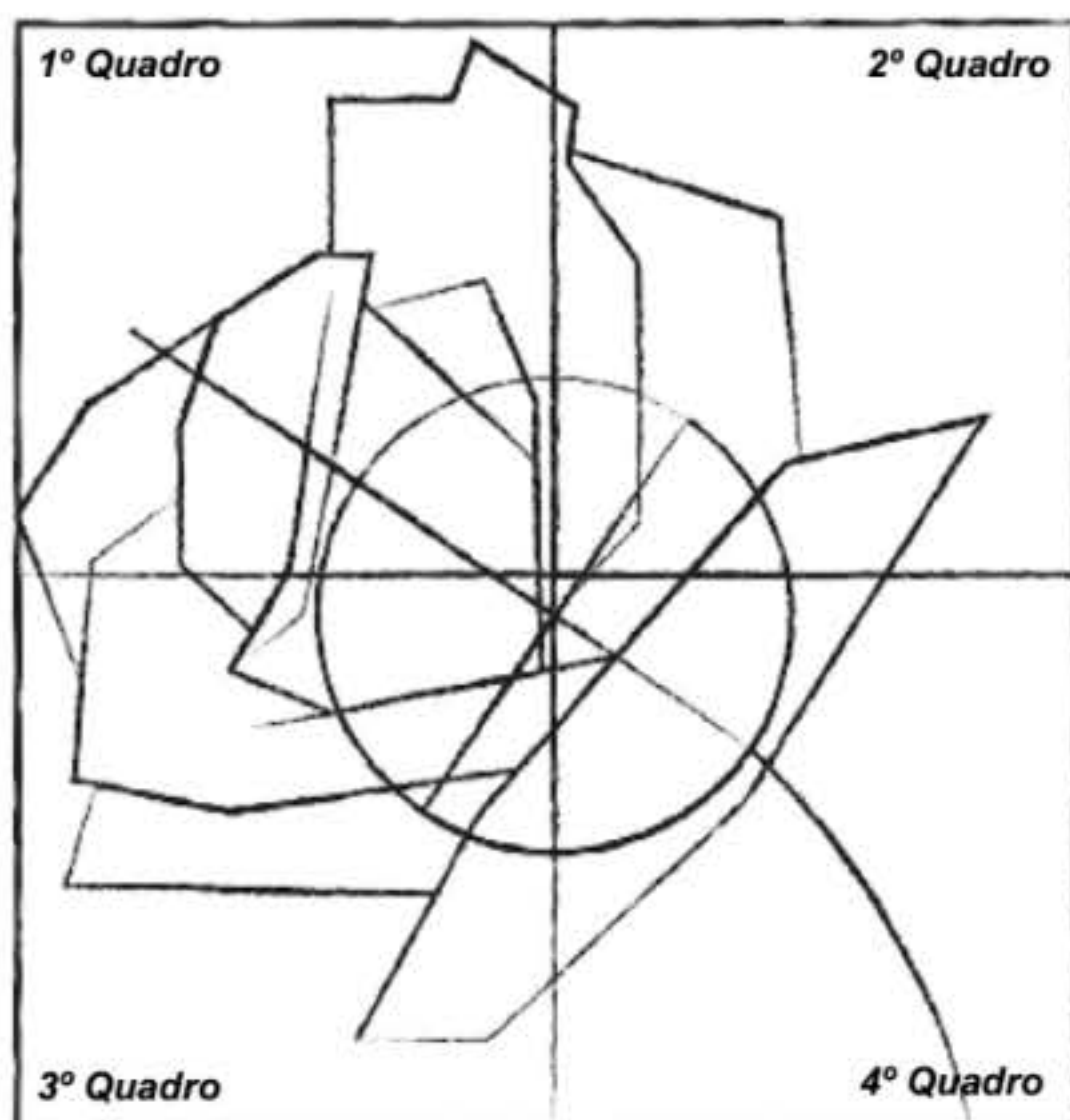
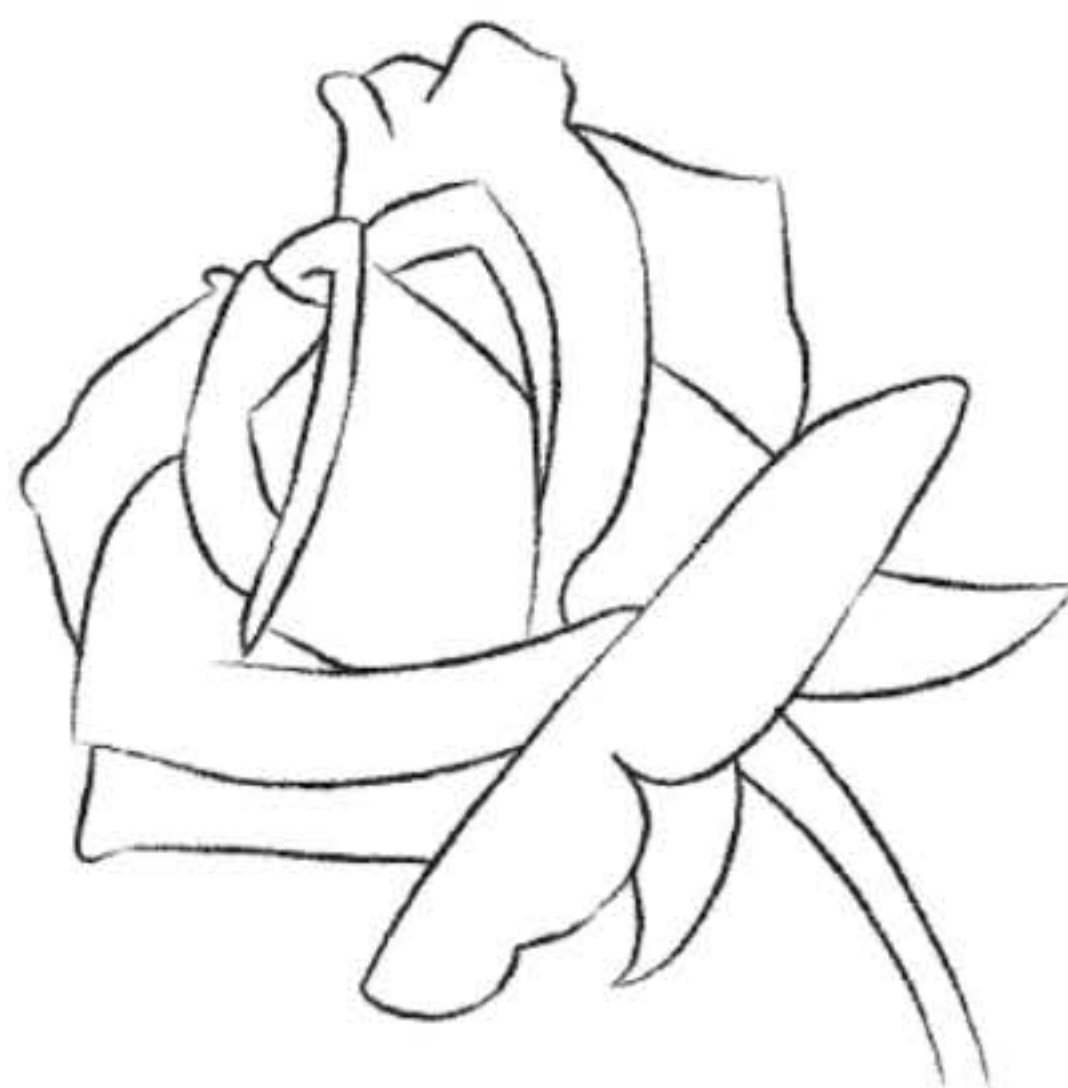
4º Passo: dê a forma final ao lampião, apagando todas as linhas de construção. Deixe o desenho linear com traços claros.

5º Passo: inicie o pontilhismo do objeto com os pontos espaçados, a fim de criar as áreas mais claras. Com meios-tons, faça a textura de metal em cada parte da peça.

6º Passo: com tons claros e meios-tons em pontos mais próximos, trabalhe no bojo para representar a textura do vidro.

7º Passo: com os pontos bem próximos, faça o sombreamento das áreas mais escuras, gerando contraste.

NATUREZA MORTA

1º Passo: faça o enquadramento retangular em posição horizontal, dividido em quatro partes. Entre os quadros 1, 3 e 4, inicie o desenho de natureza morta. Com linhas de eixo e figuras geométricas de círculos e elipses, esquematize um porte e uma bandeja.

2º Passo: para representar maçãs, desenhe três círculos dentro da bandeja no quadro 3. Nos quatro quadros, por linhas de eixo e quatro elipses, comece a forma de uma vasilha. Faça outro círculo no quarto quadro.

3º Passo: comece a caracterizar os objetos para sua forma exata: um cone como a tampa do pote, cilindros para o gargalo e o ombro do jarro e mais um cilindro para o bojo.

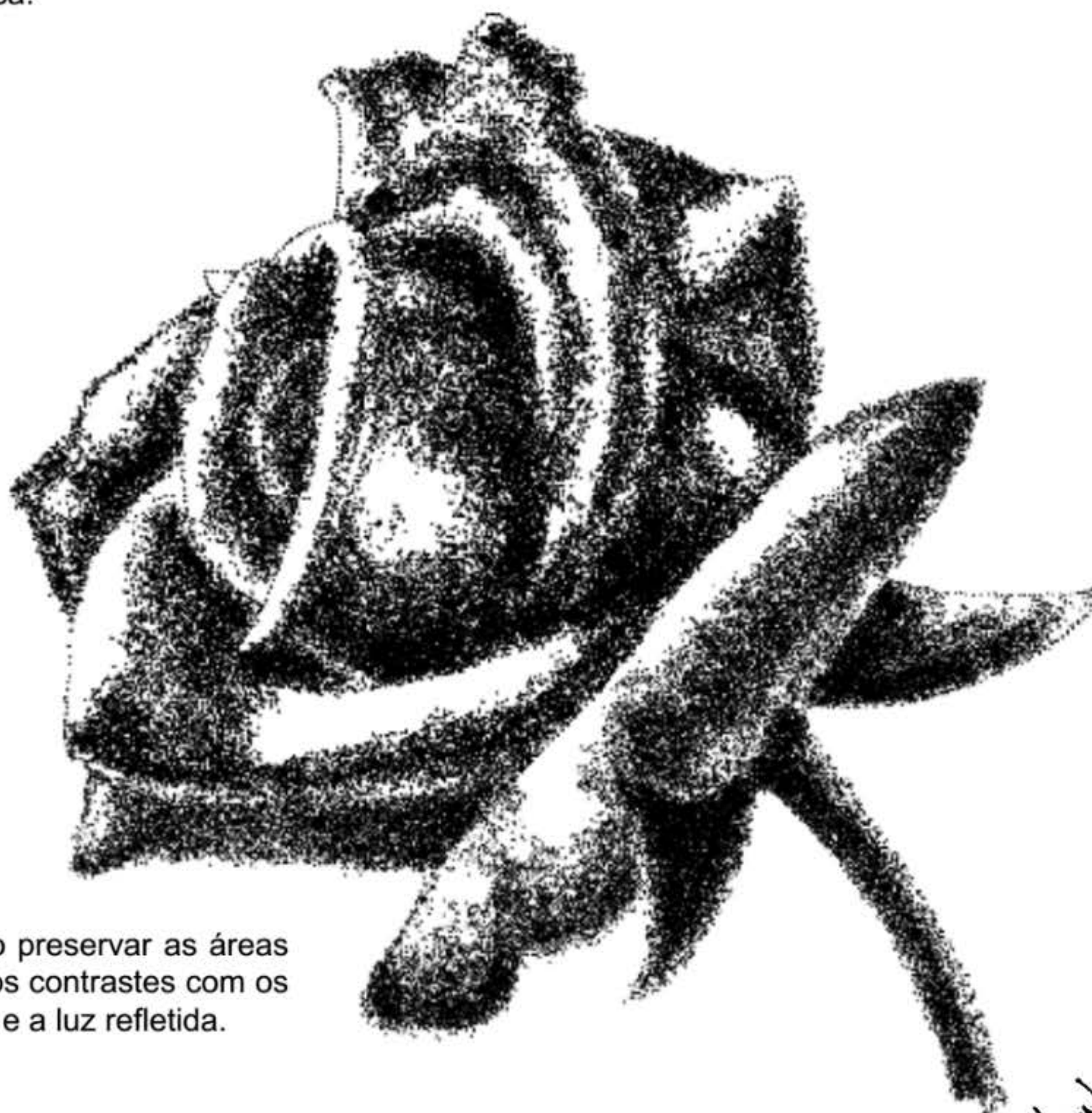
4º Passo: conclua o desenho antes de eliminar as linhas de enquadramento e construção. Depois, deixe-o linear. Separe as áreas claras e escuras na composição da natureza morta.

5º Passo: no jarro, trabalhe com o pontilhado do claro para o escuro a fim de dar volume e textura de metal, além dos efeitos de luz e sombra.

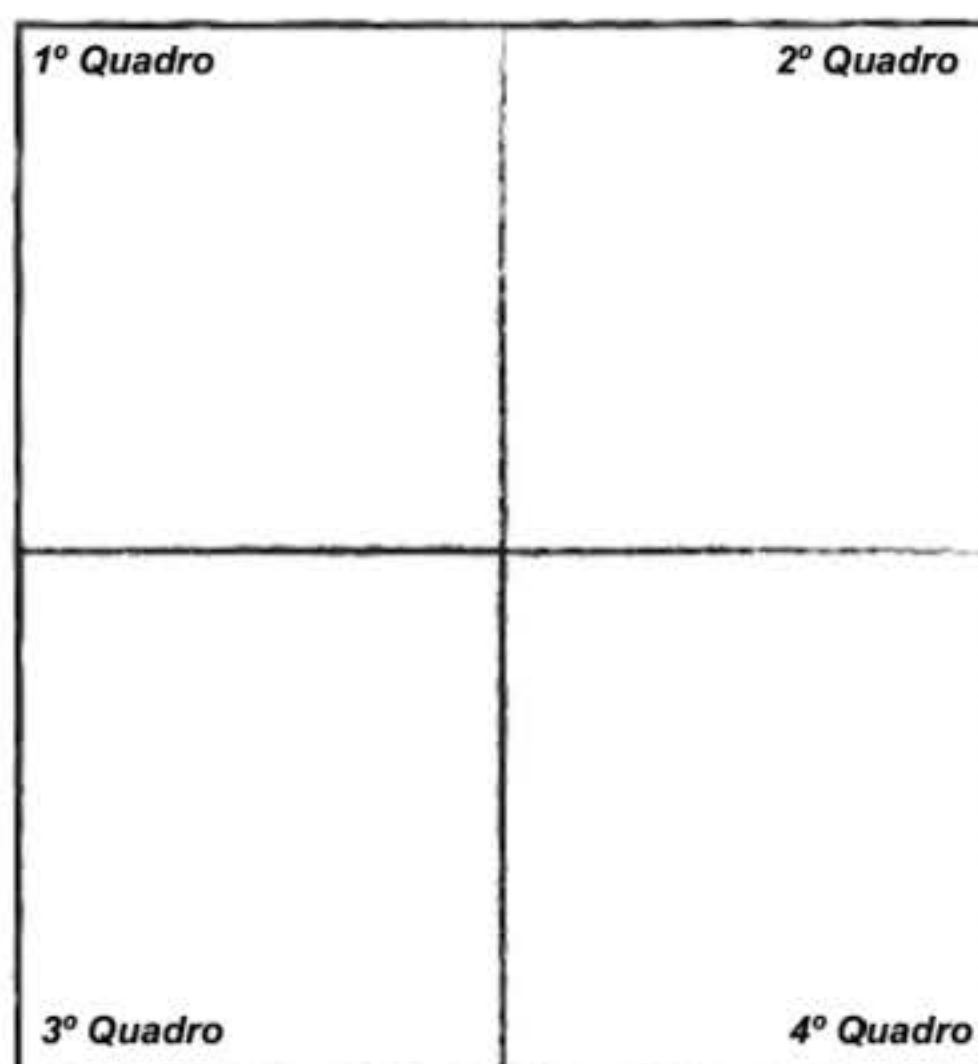
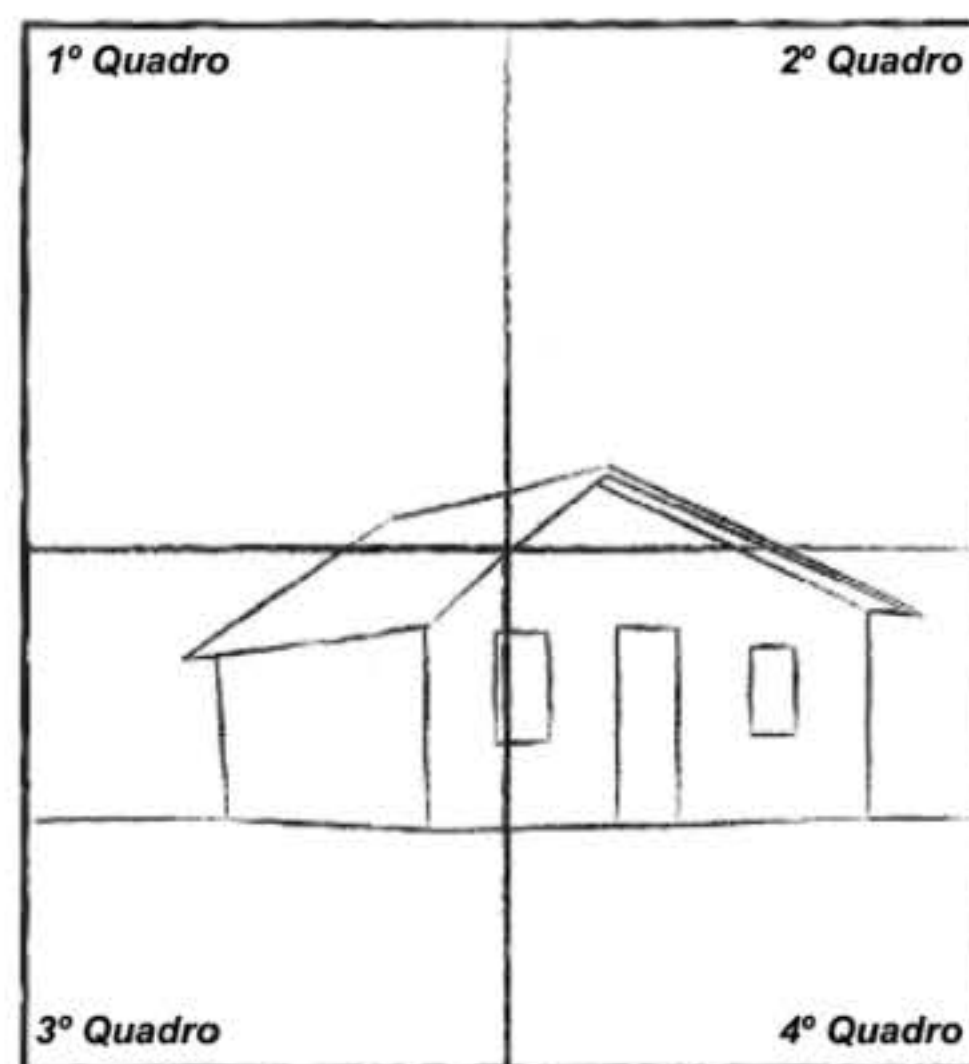
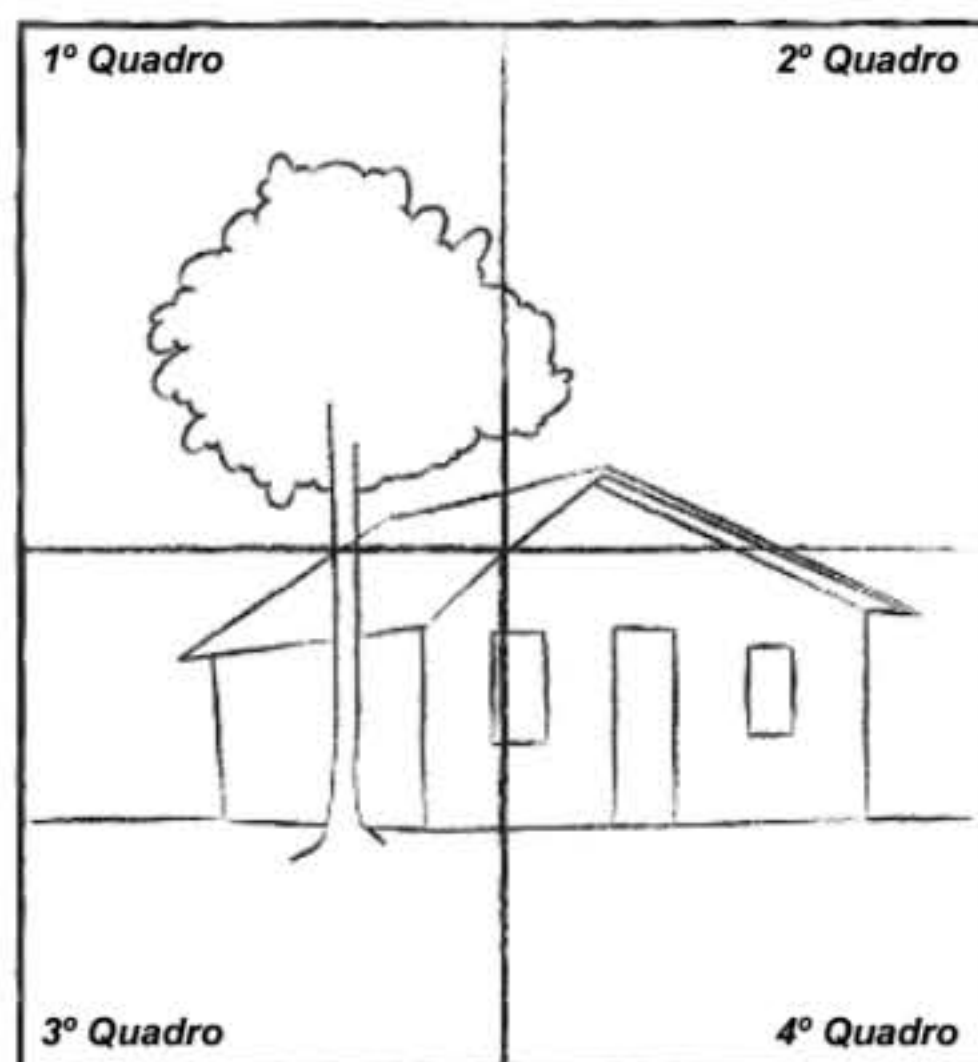
6º Passo: prossiga no pontilhismo fazendo o volume e as texturas das maçãs e da bandeja e também nas sombras projetadas. Na base do jarro de metal, faça a marcação da luz refletida.

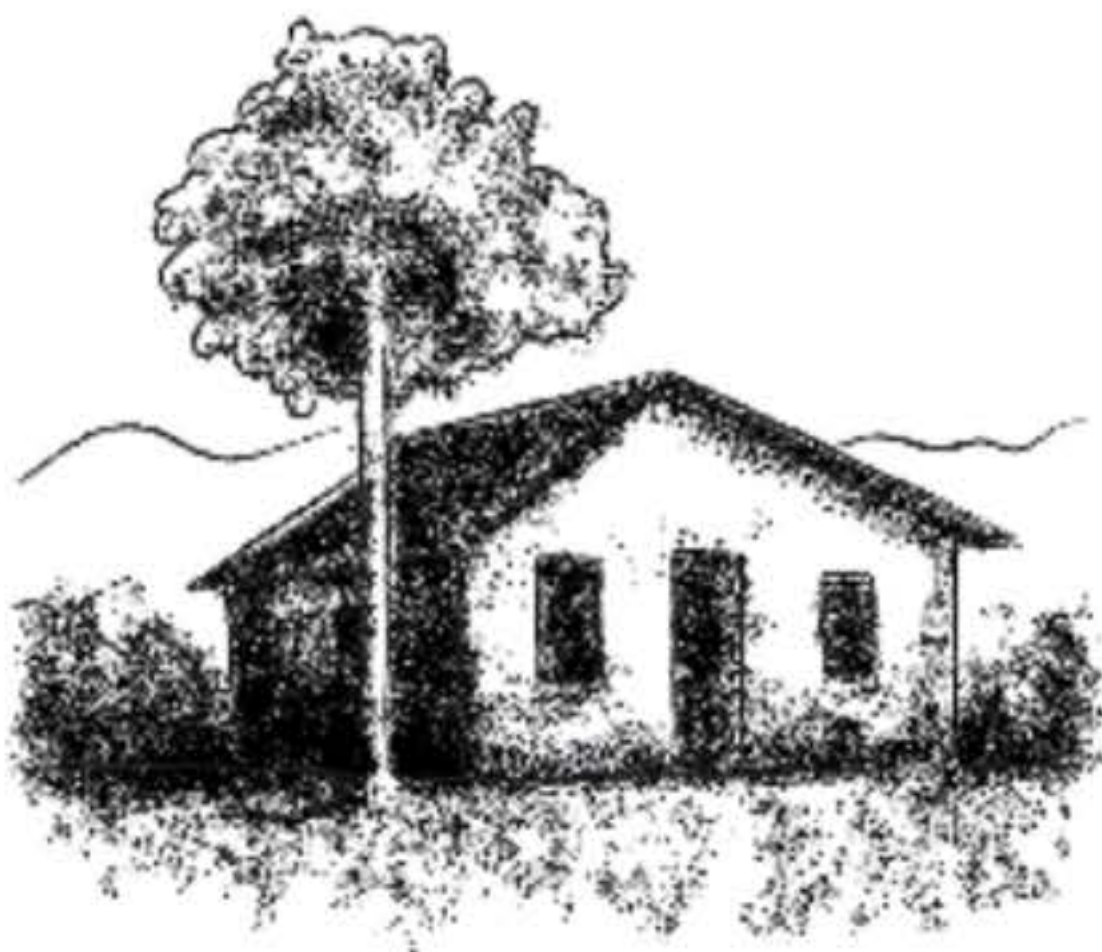
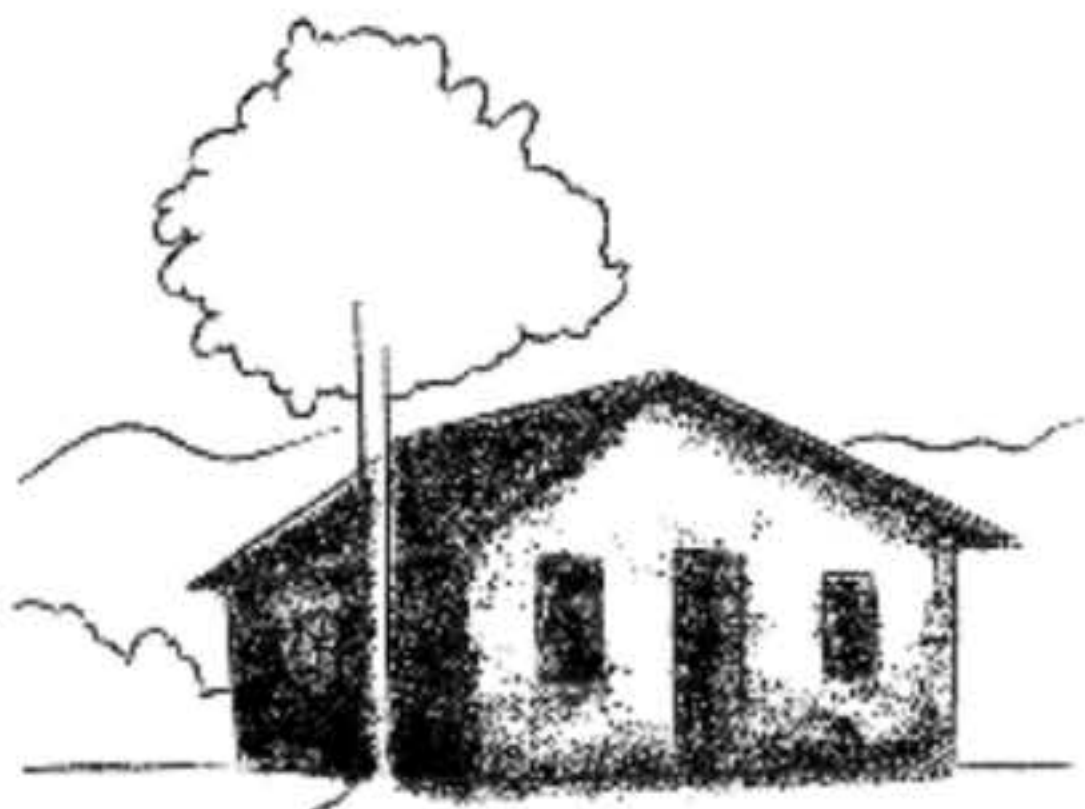
7º Passo: agora, dê forma, volume e textura ao pote de cerâmica. Com a aproximação dos pontos, faça o sombreamento mais escuro para dar o devido contraste à composição.

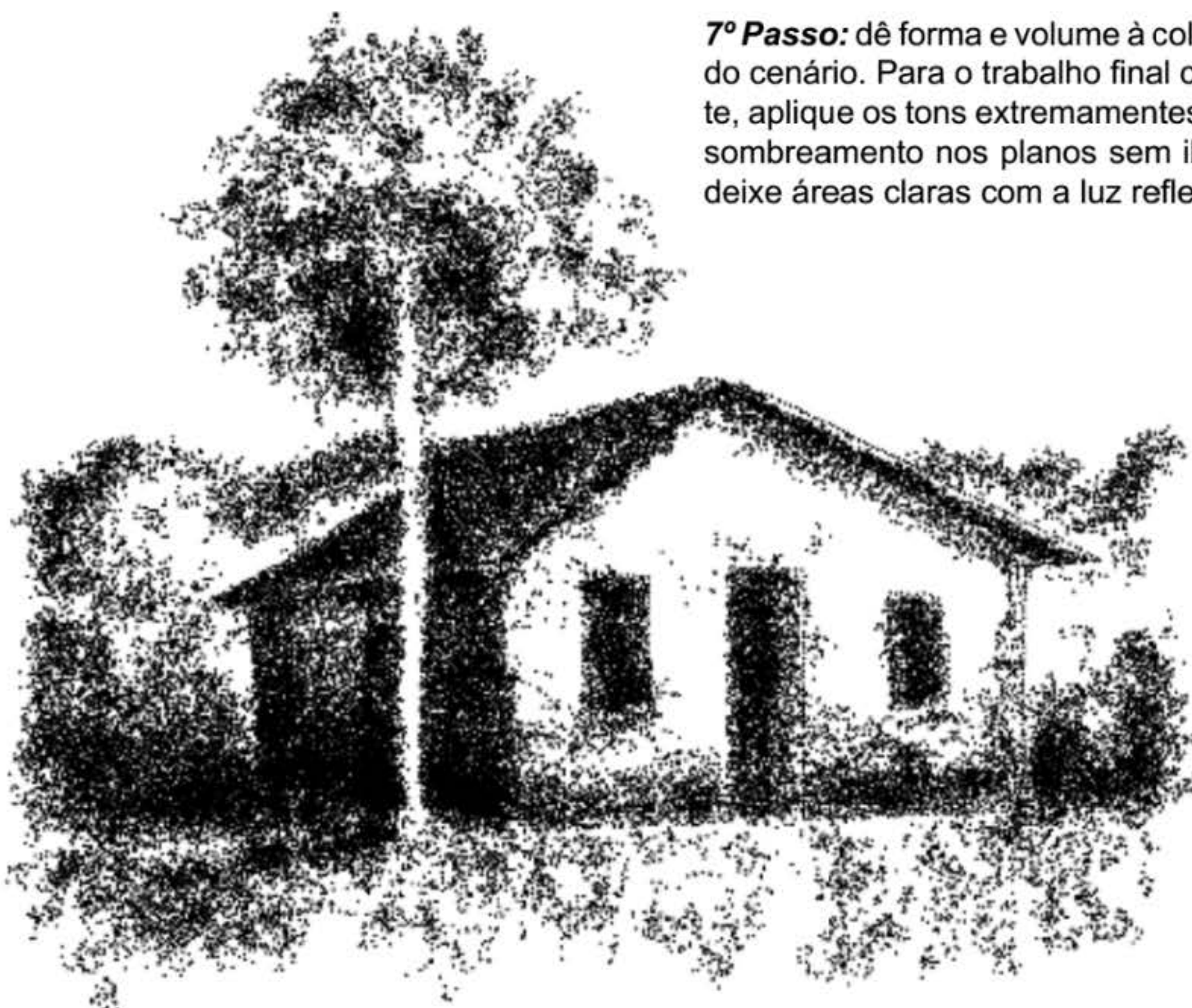
FLOR – ROSA

1º Passo: desenhe um quadrado e o divida em quatro partes iguais, definindo as áreas em que serão inseridas as formas do desenho.

2º Passo: trace uma linha de eixo de extremidades iguais nos quatro quadros e, em seguida, um círculo. Alongue a linha de eixo nos quadros 1 e 4.

3º Passo: a partir do centro do círculo para fora, com formas retas irregulares nos quatro quadros, desenhe as pétalas.

4º Passo: trabalhe melhor a forma das pétalas e do caule. Depois, as duas folhas. Elimine as linhas de construção e do enquadramento. Direcione a luz para áreas claras e escuras para iniciar a ilustração.

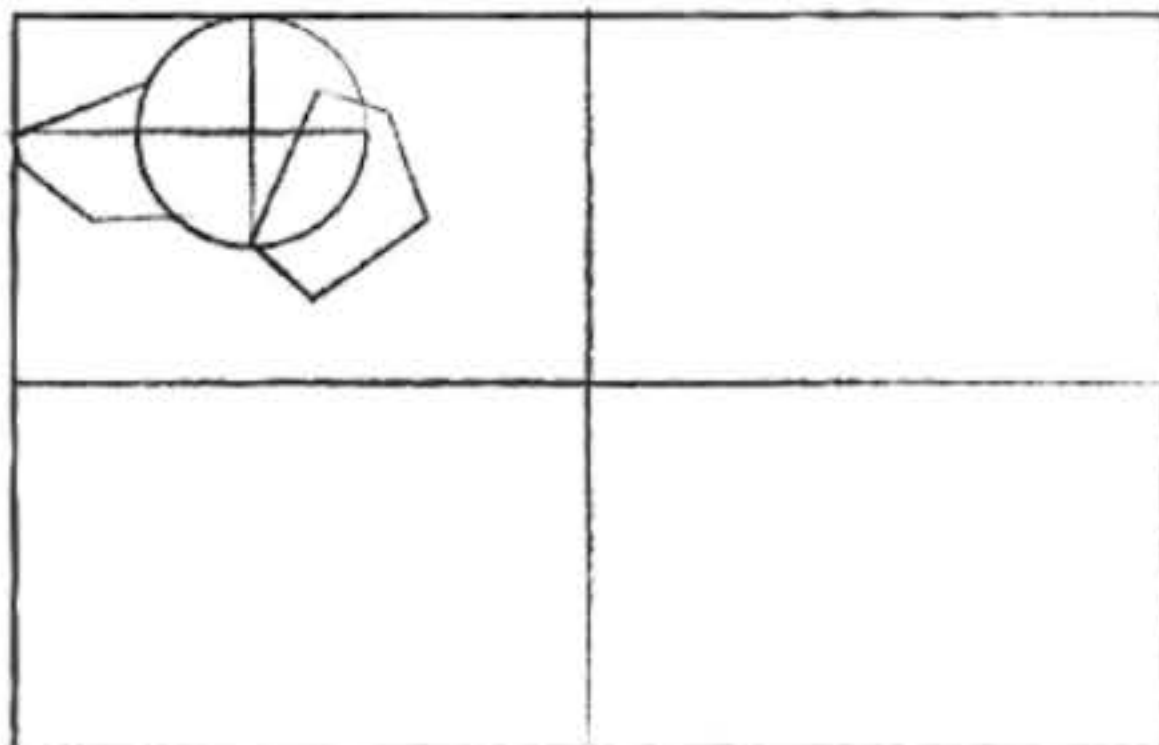
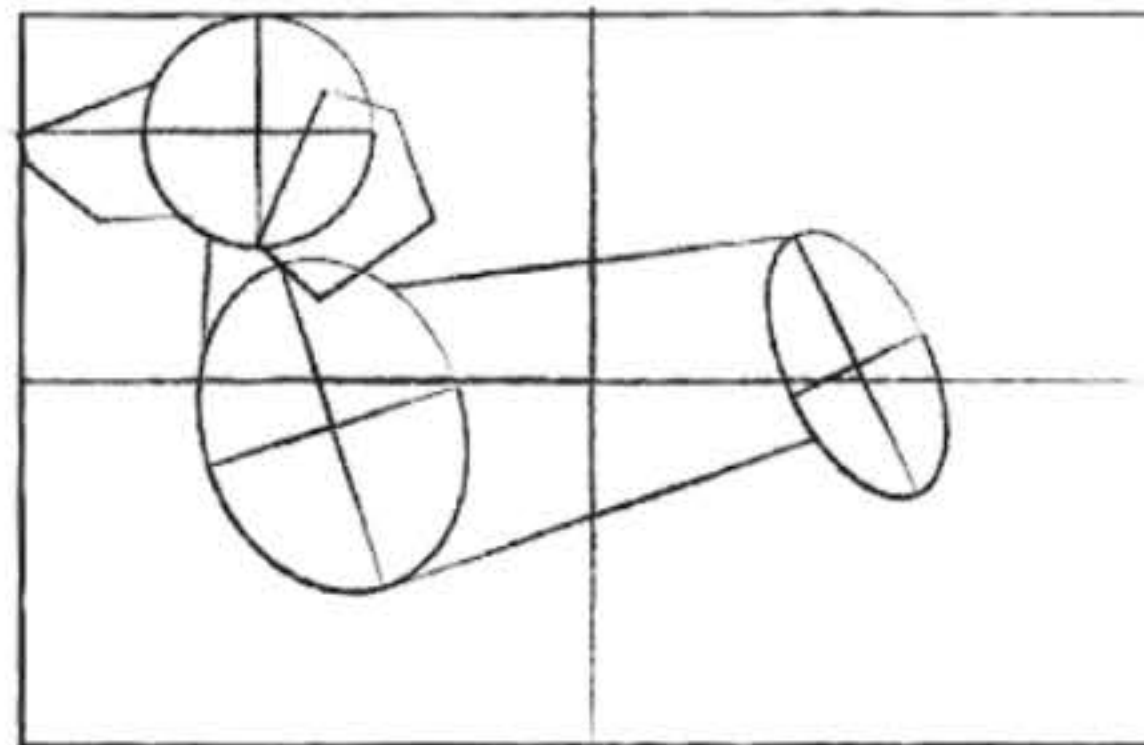
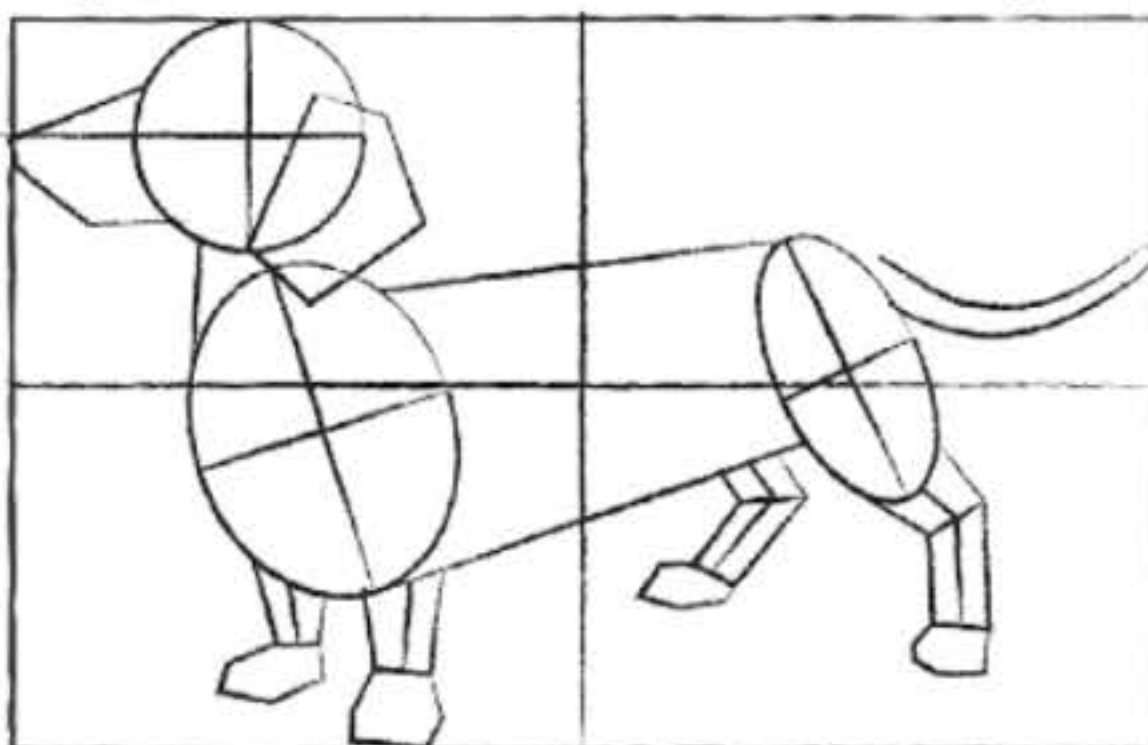
5º Passo: a partir de espaçamento de pontos em tons claros para a aproximação a meios-tons, inicie a ilustração da rosa pelas pétalas frontais, folhas e caule. Faça o volume e a textura da rosa.

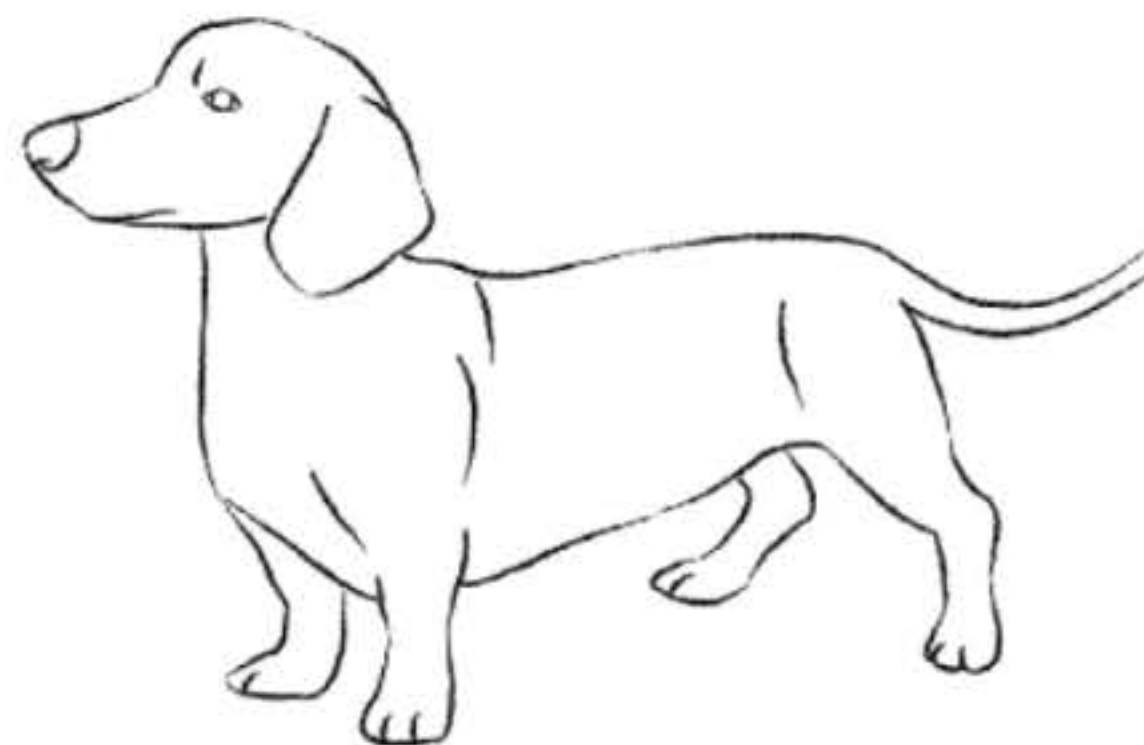
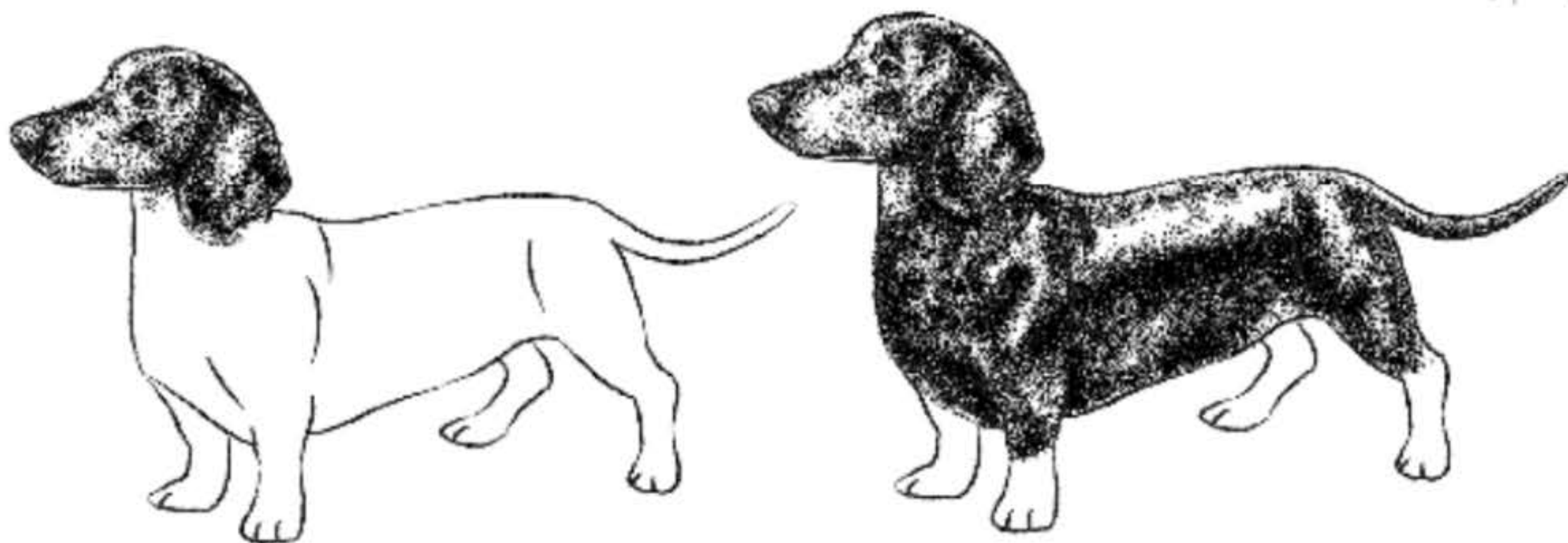
6º Passo: prossiga no pontilhismo da mesma maneira até completar toda a rosa. Em seguida, inicie o sombreamento pelas folhas e pelo caule.

7º Passo: ao preservar as áreas claras, faça os contrastes com os tons escuros e a luz refletida.

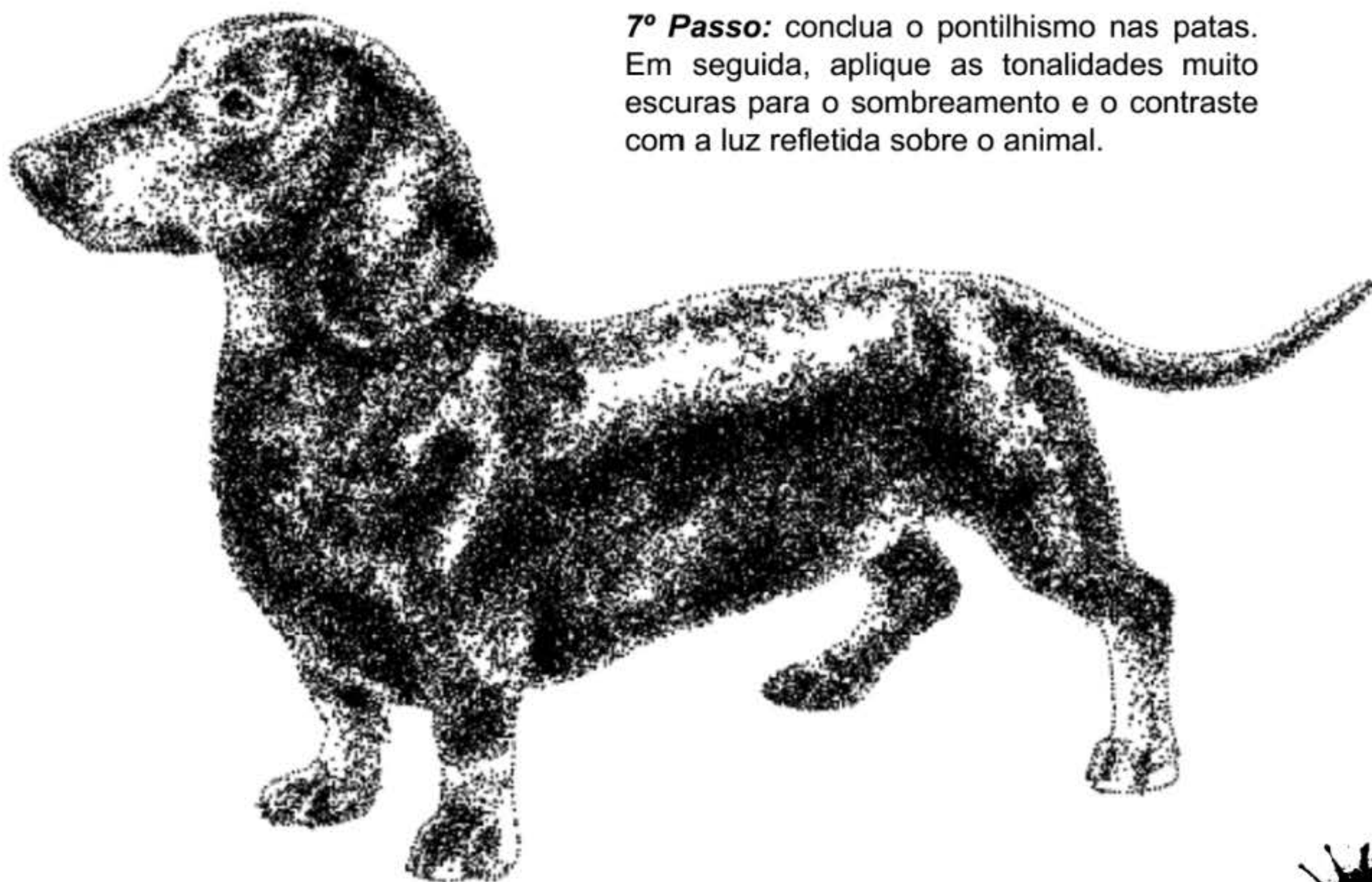
PAISAGEM – CASA

1º Passo: desenhe um retângulo dividido em quatro partes iguais.

2º Passo: inicie o desenho da casa com um cubo nos quadros 3 e 4. Próximo à linha horizontal nos quadros 1 e 2, defina a altura do telhado, que chega aos quadros 3 e 4. Posicione a porta e as janelas na fachada. Com um traço, marque o chão.

3º Passo: nos quadros 1, 2 e 3, esboce a forma de uma árvore.

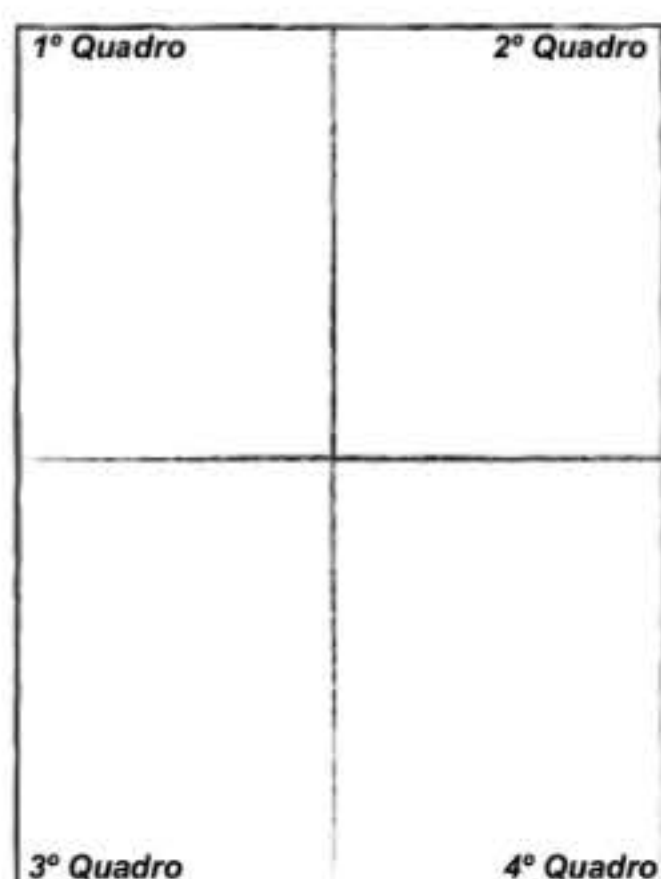
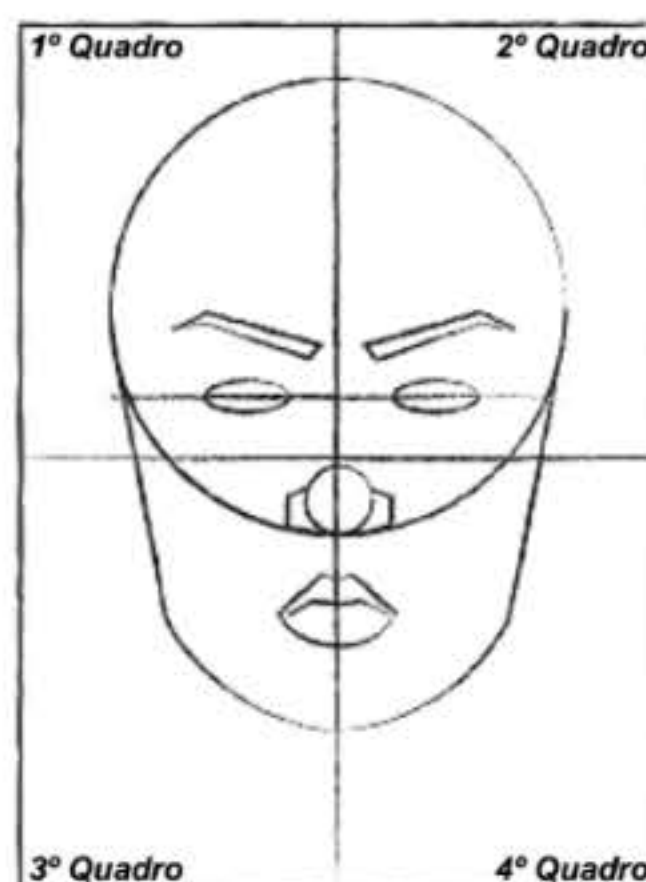
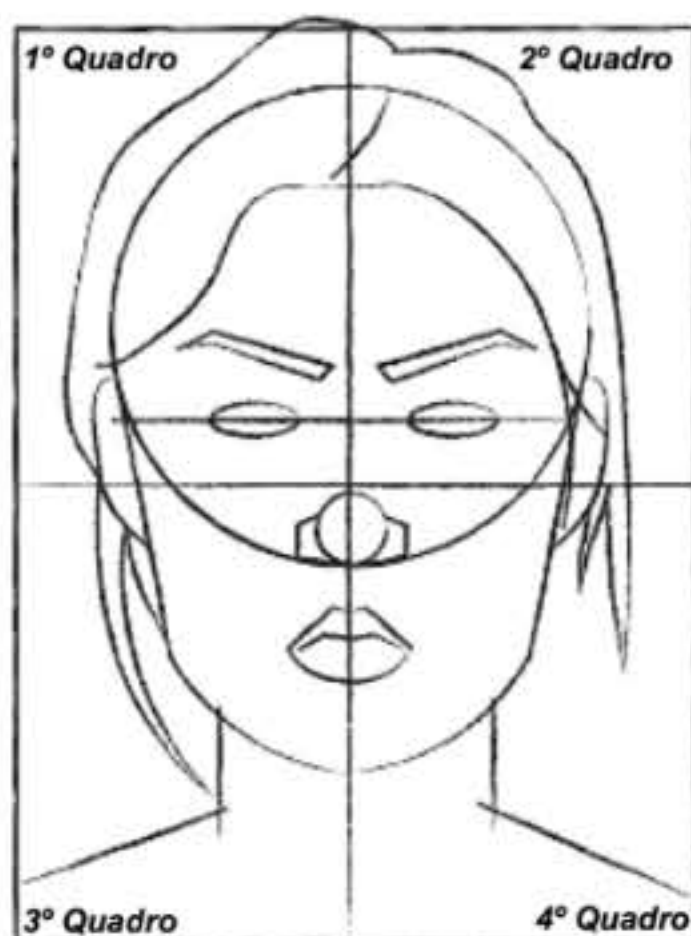
4º Passo: ao fundo, trace a forma de uma colina e um arbusto. Marque mais uma janela na lateral da casa. Depois, apague as linhas do enquadramento e deixe o desenho linear. Aplique a luz natural da manhã à cena e separe as áreas escuras.

5º Passo: respeitando o direcionamento da luz natural, inicie o pontilhado a partir desta luz com pontos espaçados. À medida que a luz vai diminuindo, escureça o sombremento sobre a casa, dando-lhe volume e textura.

6º Passo: trabalhe a árvore e o arbusto como no passo anterior, entre tons claros e meios-tons. Aplique o pontilhismo da projeção da sombra e a textura do solo à frente da casa.

7º Passo: dê forma e volume à colina ao fundo do cenário. Para o trabalho final com contraste, aplique os tons extremamentes escuros de sombreamento nos planos sem iluminação e deixe áreas claras com a luz refletida.

ANIMAL – CÃO DACHSHUND

1º Passo: trace a forma de um retângulo em posição horizontal e o divida em quatro partes iguais. No quadro 1, trace uma linha de eixo de medidas iguais e desenhe um círculo. Com formas irregulares, marque o focinho, a orelha e o pescoço.

2º Passo: entre os quadros 1 e 3, faça outro eixo com uma elipse para o peito do cachorro. Nos quatro quadros, desenhe a forma cônica do corpo. E nos quadros 2 e 4, um eixo menor define a forma de uma elipse para o quadril e a coxa.

3º Passo: nos quadros 3 e 4, faça a forma das patas curtas do cachorro. No quadro 2, desenhe a cauda curva.

4º Passo: desenhe nariz, olho, boca e orelha. Depois defina a marcação dos músculos do animal. Só então retire as linhas de construção e do enquadramento. Após deixar o desenho em traço de contorno, projete a ideia de uma luz sobre o cãozinho.

5º Passo: inicie a ilustração em pontilhismo pela cabeça, dando-lhe a devida forma, volume e textura da pelagem, a partir de áreas claras e meios-tons. O focinho e o olho, entretanto, ficam bem escuros, mas apresentam o brilho da luz.

6º Passo: ainda com o trabalho entre tons claros e meios-tons, trabalhe com o pontilhismo até completar o volume e a textura do corpo, da cauda e da parte das patas. Deixe as áreas iluminadas reservadas.

7º Passo: conclua o pontilhismo nas patas. Em seguida, aplique as tonalidades muito escuras para o sombreamento e o contraste com a luz refletida sobre o animal.

ROSTO – MULHER ASIÁTICA

1º Passo: desenhe um retângulo dividido em quatro partes iguais.

2º Passo: sobre a linha vertical do enquadramento, faça a linha de eixo de medidas iguais e trace um círculo pegando os quatro quadros, como na figura. Marque uma forma oval para a face nos quadros 3 e 4. Esboce, então, olhos, sobrancelhas, nariz e lábios.

3º Passo: da altura das sobrancelhas à base do nariz, marque as orelhas entre 1 e 3 e, em seguida, entre 2 e 4. Faça a forma vazia do cabelo nos quatro quadros. Esboce o pescoço e os ombros em 3 e 4 para terminar o esquema da cabeça.

4º Passo: após eliminar as linhas de construção e enquadramento, comece a modelar a forma do rosto em traço linear, deixando os olhos mais amendoados, as sobrancelhas mais cheias, os lábios mais abertos, o rosto mais arredondado e a parte do traje.

5º Passo: após o desenho linear, são estudados os planos faciais para a aplicação das áreas claras (partes altas mais próximas) e as mais escuras (partes profundas mais afastadas da luz). Há começar, geralmente, pelas tonalidades mais claras, aplique o pontilhismo em áreas altas como a testa, as maçãs do rosto, o nariz, o orbicular da boca, o lábio inferior e o queixo. No cabelo, tons claros para meios-tons.

6º Passo: o pontilhismo agora é aplicado ao pescoço. Os meios-tons marcam a luz refletida na face, no lábio superior e na roupa. Em seguida, escureça um pouco a fim de dar forma e volume.

7º Passo: os tons escuros são aplicados no cabelo, nas sobrancelhas, no contorno dos olhos, na íris e nas pupilas, além da base do nariz, cavidades nasais e sua sombra projetada. A peça de roupa também recebe os tons escuros.

8º Passo: para a arte-final em contrastes, faça o pontilhismo em tons escuros extremos no cabelo, na orelha, na divisão da áreas de luz refletida e no pescoço, logo abaixo da cabeça. As pupilas também ficam extremamente escurecidas com um brilho branco de luz.

HACHURA

HACHURA

Afirma-se que a palavra hachura vem do francês hachure, ou hache, cujo significado é machado. Literalmente se refere às marcas de corte feitas pela ferramenta sobre a madeira.

Este tipo de ilustração vem desde a Idade Média, e o aprimoramento da técnica em trama cruzada ocorreu no período do Renascimento, principalmente no alemão, época em que mestres se dedicavam às antigas gravações ou impressões no século XV em madeira (xilografia), pedra (litografia) e metal (calcografia).

Master ES (1420 – 1468) foi um gravador e ourives alemão, cujo nome não foi identificado, e ficou conhecido como mestre de 1466, teve sua arte muito copiada no período gótico tardio. Martin Schongauer (1445 – 1491) foi um pintor e gravador alsaciano. Erhard Reuwich, em holandês Reeuwijk, foi um artista mestre em gravuras em madeira. Acredita-se que ele foi o primeiro artista a utilizar a técnica de ponta seca. Suas obras influenciaram um grande mestre da arte, Albrecht Dürer (1471 – 1528).

Assim, entre os mestres mais conhecidos do gravurismo que levou a técnica de hachuras tal como a conhecemos hoje estão Albrecht Dürer (1471 – 1528), gravador, pintor, ilustrador, matemático e teórico de arte alemão, e Paul Gustave Louis Christophe Doré (1832 – 1883), pintor, desenhista e escultor, que se tornou o mais produtivo e bem-sucedido ilustrador francês, principalmente no século XIX. Com esta técnica, ilustrou livros como a Bíblia, fábulas e contos de Charles Perrault (1628 – 1703), mitologias e "A Divina Comédia".

Hatch, hachura em inglês, como se sabe, é uma técnica artística utilizada para criar efeitos tonais ou de sombreamento em claro e escuro a dispor de linhas paralelas aproximadas e distanciadas entre si. Todavia, as hachuras podem ser trabalhadas de várias maneiras:

Linhas soltas: em espaçamento regular entre si.

Linhas curvadas: os traços seguem a curvatura segundo o objeto.

Trama cruzada aberta: as linhas se cruzam em diversas direções, bem espaçadas;

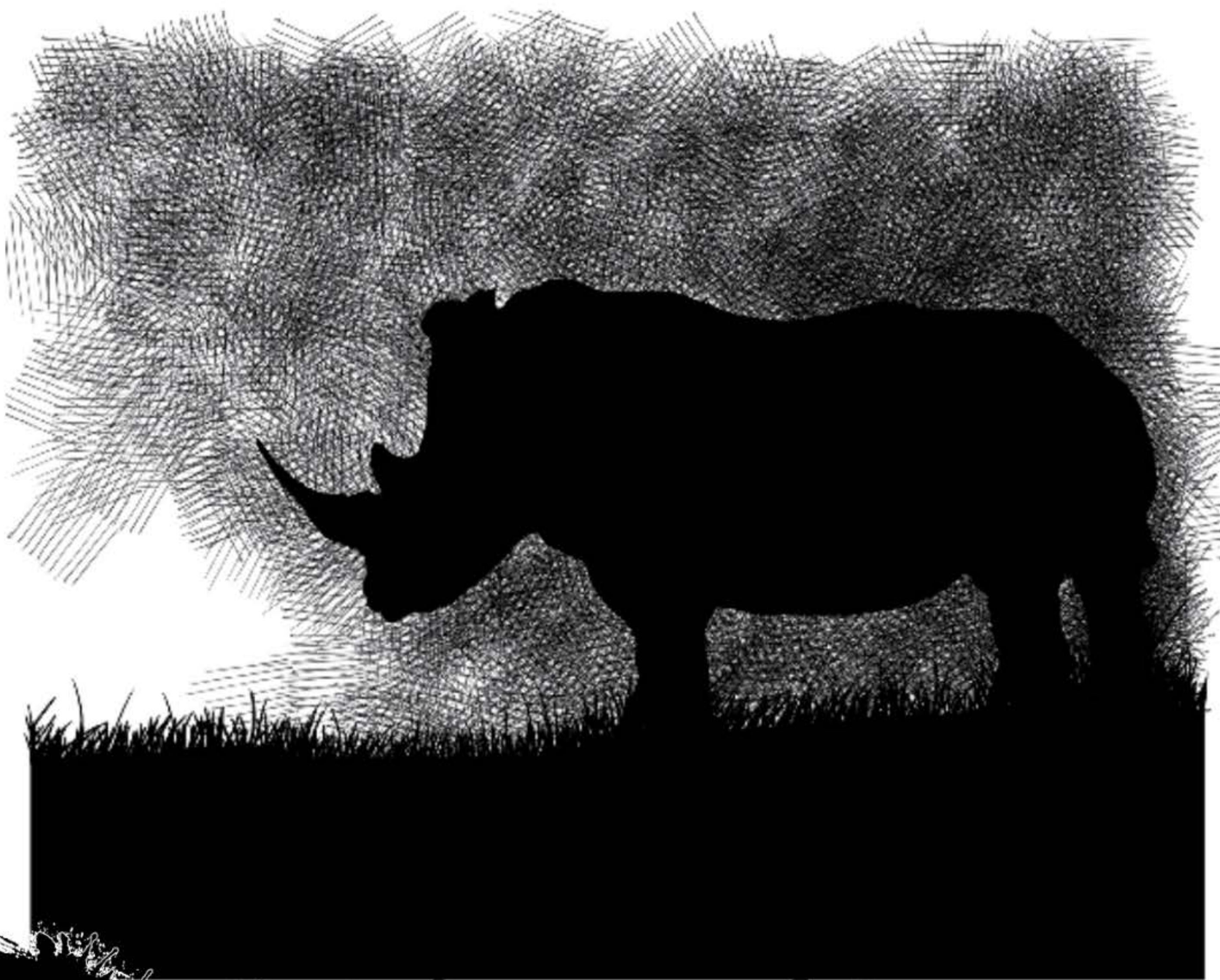
Trama cruzada fechada: igual à aberta, porém, as tramas se fecham conforme a necessidade das tonalidades.

Hachuras mistas: são pequenos grupos de hachuras paralelas adjacentes, cada grupo em direção perpendicular ao outro.

Em todas estas técnicas, há variação de comprimento e ângulo das linhas em movimentos rápidos e precisos, com consistência.

MATERIAIS

Para realizar a técnica de hachuras é preciso ter em mãos papel, lápis, borracha e apontadores. Sobre os papéis, eles tanto podem ser lisos – como o sulfite – ou encorpados – como o Schoeller – em diferentes tamanhos, como A4 e A3 com 280 g/m2 de espessura. Para que o traçado não fique muito escuro, o lápis pode ser F ou HB, pois são mais fáceis de apagar. Há quem prefira utilizar lapiseiras, sendo a mais comum a de numeração 0.5 milímetros com mina B. A recomendação é que sejam utilizadas borrachas brancas bem macias e maleáveis. Para apontar os lápis, o melhor instrumento é o estilete, pois com ele é possível moldar a ponta. E, para mantê-la sempre fina, utiliza-se uma lixa fina.

Para a técnica de hachuras em negativo, utiliza-se o papel scratchboard.

A TINTA NANQUIM

Por muitos anos, o nanquim era obtido a partir da tinta preta liberada pelos moluscos da família dos octópodes, como o polvo e a lula. Desenvolvida pelos chineses há mais de dois mil anos, a tinta nanquim era empregada na escrita e em desenhos. Ela teria sido criada na região da cidade Nanjing, daí o nome 'nanquim'. O problema é que antigamente as tintas continham em sua composição pigmentos à base de metais pesados, o que as tornavam tóxicas. Foi quando Sir William Henry Perkin (1838 – 1907), químico inglês, desenvolveu produtos sintéticos de corantes para as tintas, em 1856.

Nanquim líquido em frasco
A tinta é utilizada com pincéis, bico de pena, penas ou bambu. É preciso agitar o frasco antes de utilizar o produto.

Nanquim líquido em tubo
Utilizada, principalmente, em canetas-tinteiro e canetas nanquim recarregáveis, de marcas nacionais e importadas. Também é preciso agitar o frasco antes de utilizar a tinta.

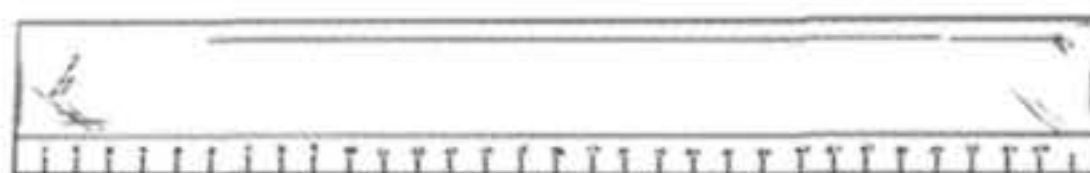
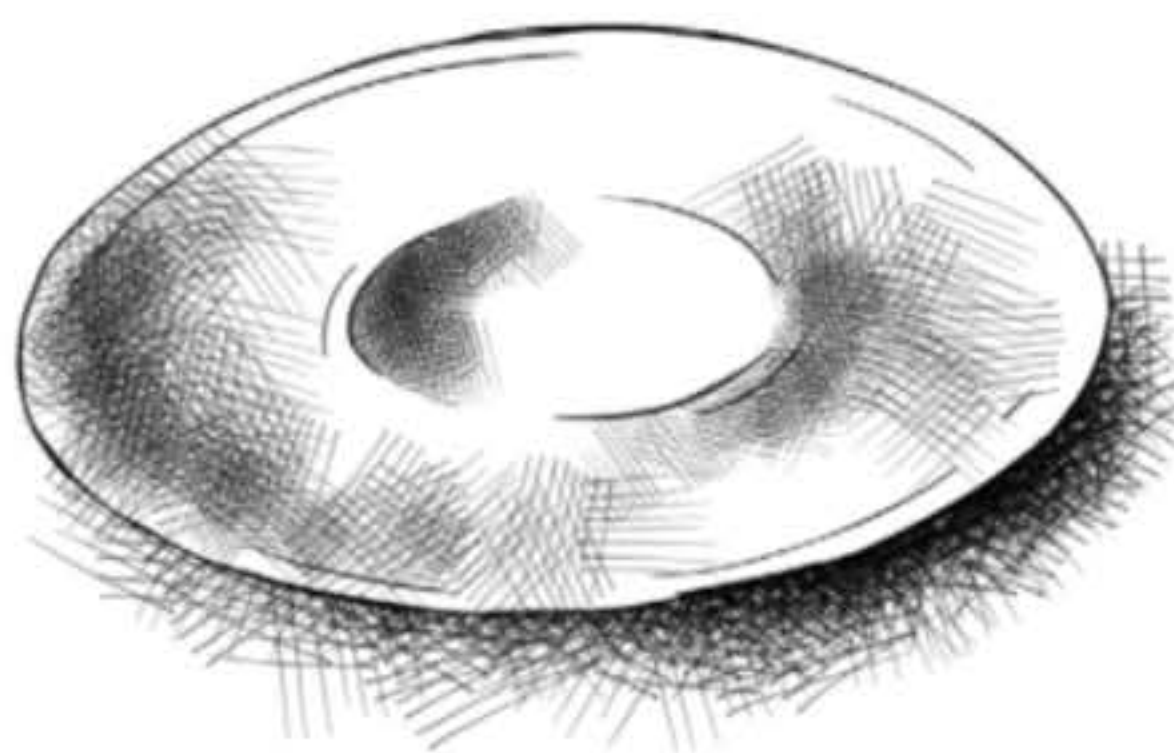
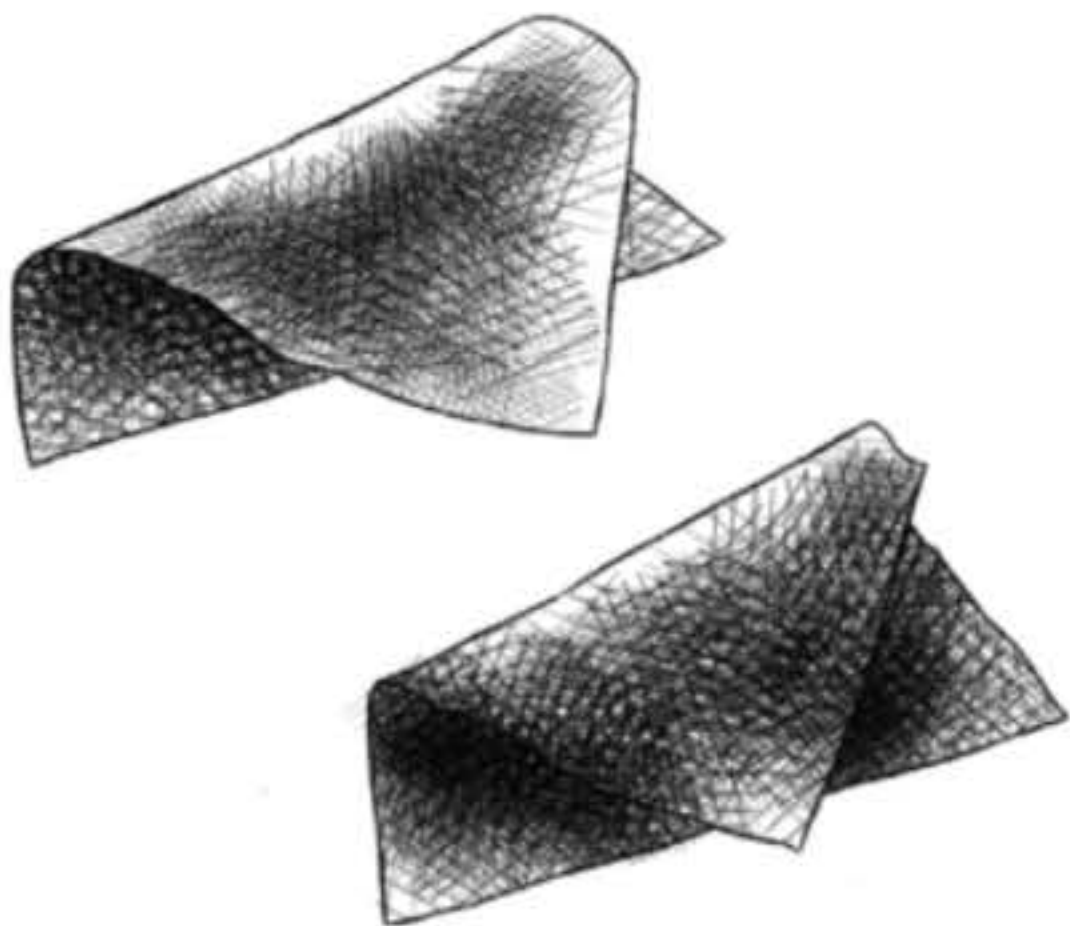
Nanquim sólido
Pouco conhecida, é encontrada em forma de barra, que deve ser esfregada com água em alguma superfície porosa ou áspera a fim de se obter a tinta de textura muito fina para pincéis.

INSTRUMENTOS

Como a hachura é uma técnica de ilustração muito abrangente, muitos recursos são utilizados para se conseguir os melhores resultados e efeitos. Por exemplo, elas podem ser feitas com bico de pena, material mais comum, canetas nanquim, tira-linhas e pincel. Servem para desenhos artísticos, ilustrações e desenhos hiper-realistas, histórias em quadrinhos e mangá. Além dos materiais tradicionais, uma régua facilita o traçado de uma hachura mais uniforme. Ou mesmo caneta esferográfica azul ou preta e canetas hidrográficas são utilizadas para este tipo de ilustração. Com as esferográficas é possível realizar ilustrações hiper-realistas; já com a caneta hidrográfica é necessário ter muita habilidade para não deixar as ilustrações com aparência de trabalho amador, pois sua ponta mais grossa e de feltro exige controle maior da mão.

Godê: de plástico, metal ou porcelana, em geral é um pouco mais fundo que um pires. É uma tigela que facilita tanto a utilização de pincel como das penas.

Pires: tem a mesma função da paleta em pintura a óleo. Coloca-se um pouco de tinta no pires e pode ser utilizada com pincel. Apenas a ponta é o suficiente para se trabalhar.

Pano para limpeza: geralmente são trapos para limpar bico de pena, pincéis e réguas. O que deve ser evitado é o tecido de flanela, pois soltam pequenos fiapos que podem comprometer o trabalho a ser ilustrado.

Régua: utilizada tanto com caneta nanquim, descartável ou recarregável, bem como com o tira-linhas para a aplicação de hachuras de traços mais precisos e uniformes.

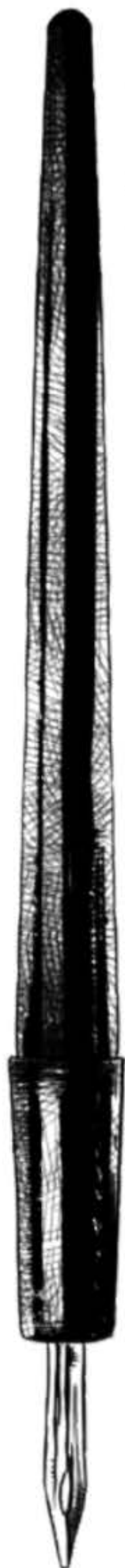
Copo com água: é útil para a lavagem do pincel, a fim de que suas cerdas não endureçam com a tinta nanquim.

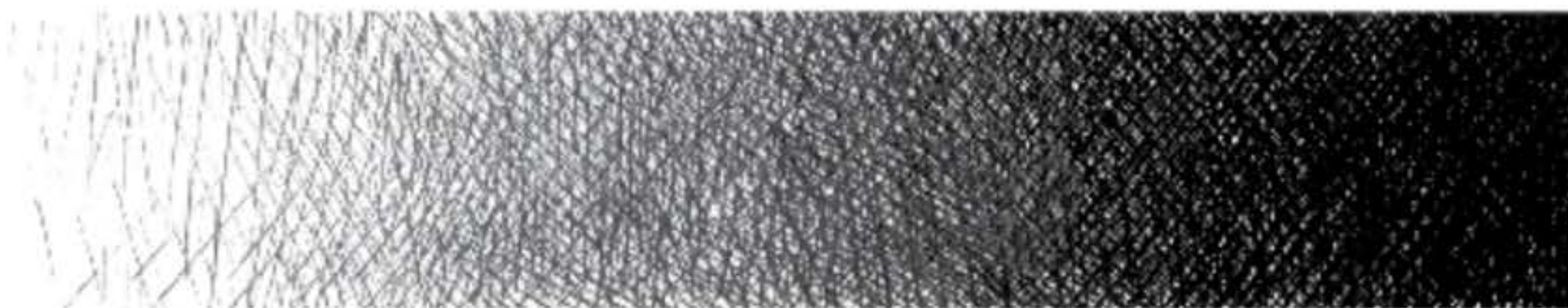
Pena mosquito: tem o cabo longo que facilita sua empunhadura. Pode ser mergulhada diretamente no frasco de tinta até encher o orifício carregador, mas é de curtas passadas de traços.

Pena de bambu: próprio para traçados variáveis em ilustrações. Tem penas de formatos diferentes em cada lado, possibilitando ao artista experimentar linhas e traçados de diferentes espessuras.

Pincel filete 00: tem duas funções na aplicação de hachuras: a primeira é a própria técnica com traços mais soltos, cheios e irregulares; a outra é abastecer o tira-linhas com tinta nanquim. Ao utilizar o pincel, sempre o lave para que as cerdas não endureçam.

Caneta nanquim: descartável ou recarregável, também pode ser utilizada com traços de hachuras mais soltas, porém regulares, feitas a mão livre ou com a utilização de uma régua para traços de precisão.

Bico de pena: maior e mais robusta, aceita maior quantidade de tinta. Tem variações de espessuras de traços e podem ser trocadas no cabo. Tanto a mosquito como o bico devem ser muito bem limpas e, por serem de metal, necessitam de um pouco de óleo para conservação.

EXERCÍCIOS – TONS

Conhecer bem a escala tonal com variações de tons entre branco, cinza e preto, em passagens graduais, é importante para o desenhista a fim de determinar a intensidade de luz sobre um objeto ou corpo. Ou seja, quanto mais luz, mais claro e brilhante ficará o objeto. As tonalidades em cinzas se referem ao distanciamento ou ausência desta luz, o que define o correto valor da graduação – se uma sombra é mais clara ou mais escura. Desta forma, as tonalidades são definidas em luz branca, tons claros, meios-tons, tons escuros e escuro profundo.

1º Passo: para o exercício de hachuras de trama cruzada, desenhe um retângulo com medidas de 4,0 cm. x 20,0 cm. Inicie com traços em uma direção na ponta do retângulo. Em seguida, mais para o meio, cruze os primeiros traços para os meios-tons. Faça mais uma trama para escurecer o retângulo, e assim até o tom mais escuro.

2º Passo: ainda com um retângulo com medidas de 4,0 cm. x 20,0 cm, inicie a escla tonal partindo da trama mais escura (feita com o cruzamento de linhas) até os tons mais claros (feitos com traços mais simples e únicos).

3º Passo: agora, em um retângulo de 4,0 cm x 5,0 cm, tente fazer apenas as hachuras escuras.

4º Passo: em um retângulo de 4,0 cm x 5,0 cm, aplique somente as hachuras em meios-tons até as mais claras.

LUZ E SOMBRA

Com o objetivo de entender melhor como se trabalha com luz e sombra, basta fazer uma analogia com os horários do dia. Podemos classificar da seguinte forma:

A) O Sol é o foco de luz;

B) A luz incidente é a luz direta ou plena;

C) A sombra da manhã é a sombra própria clara;

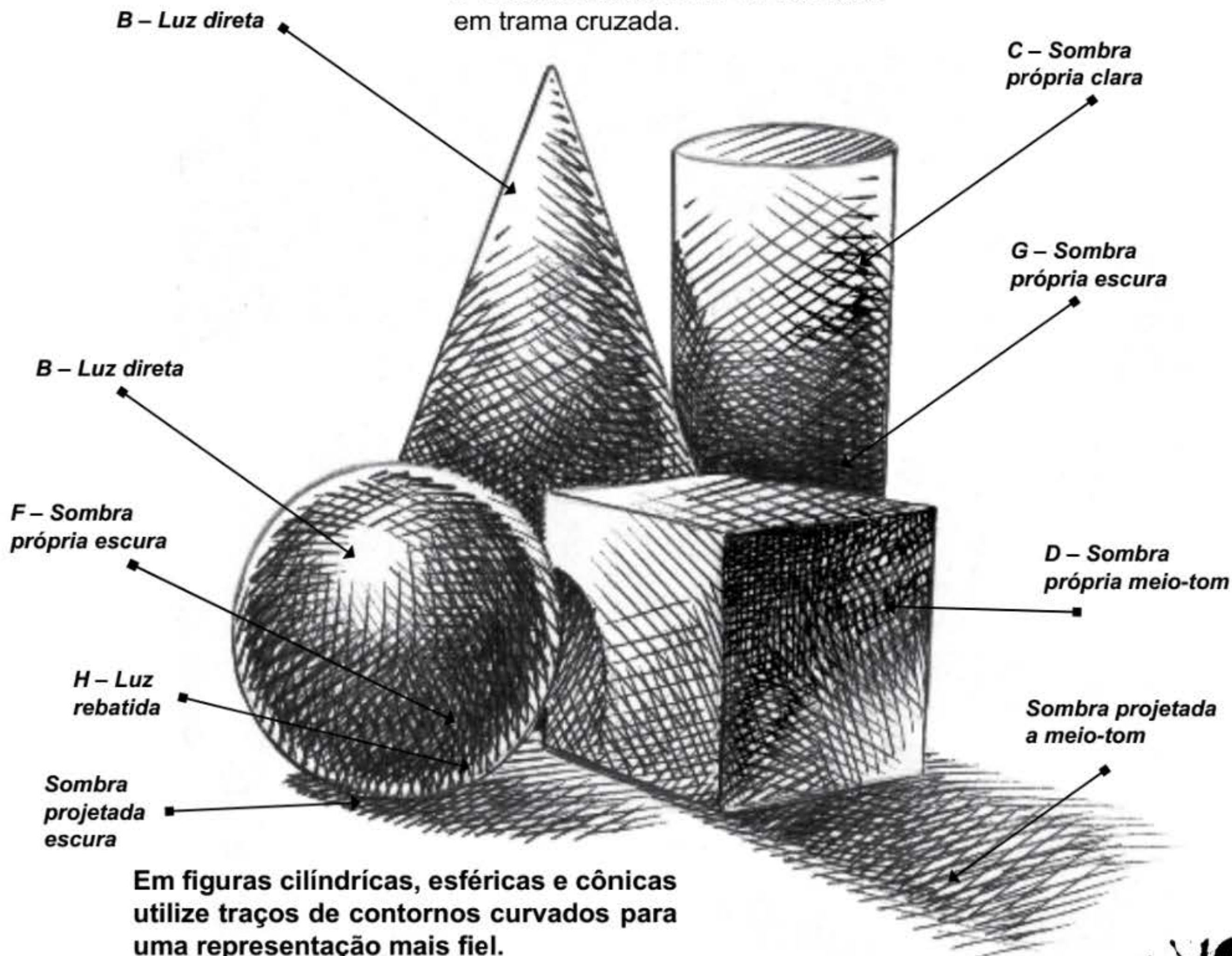
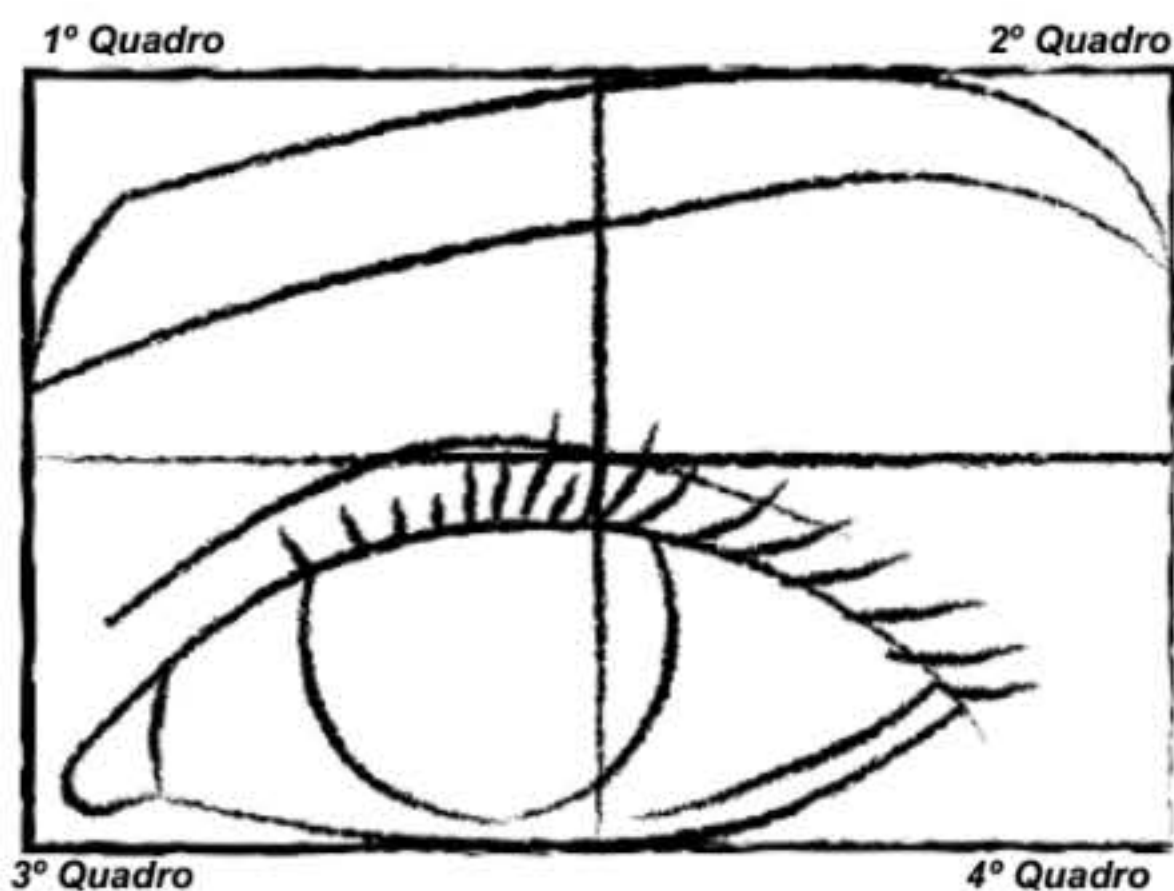
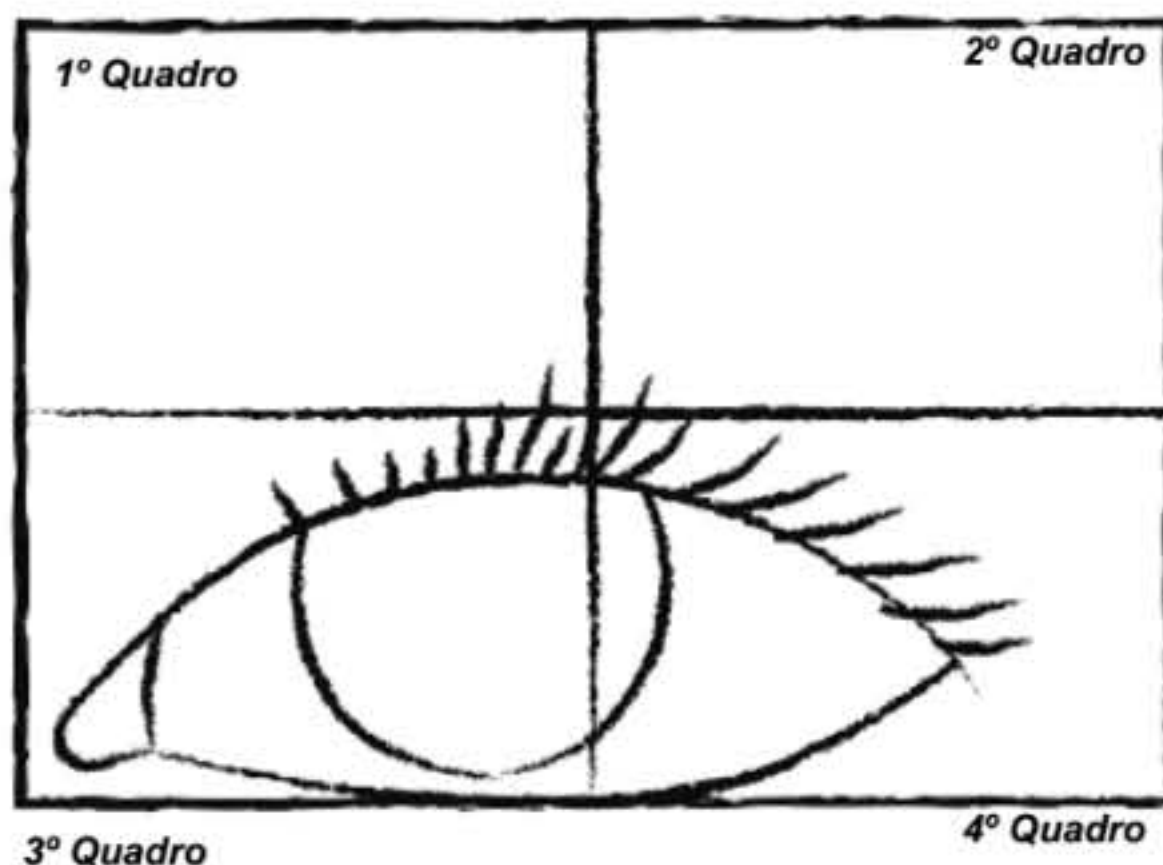
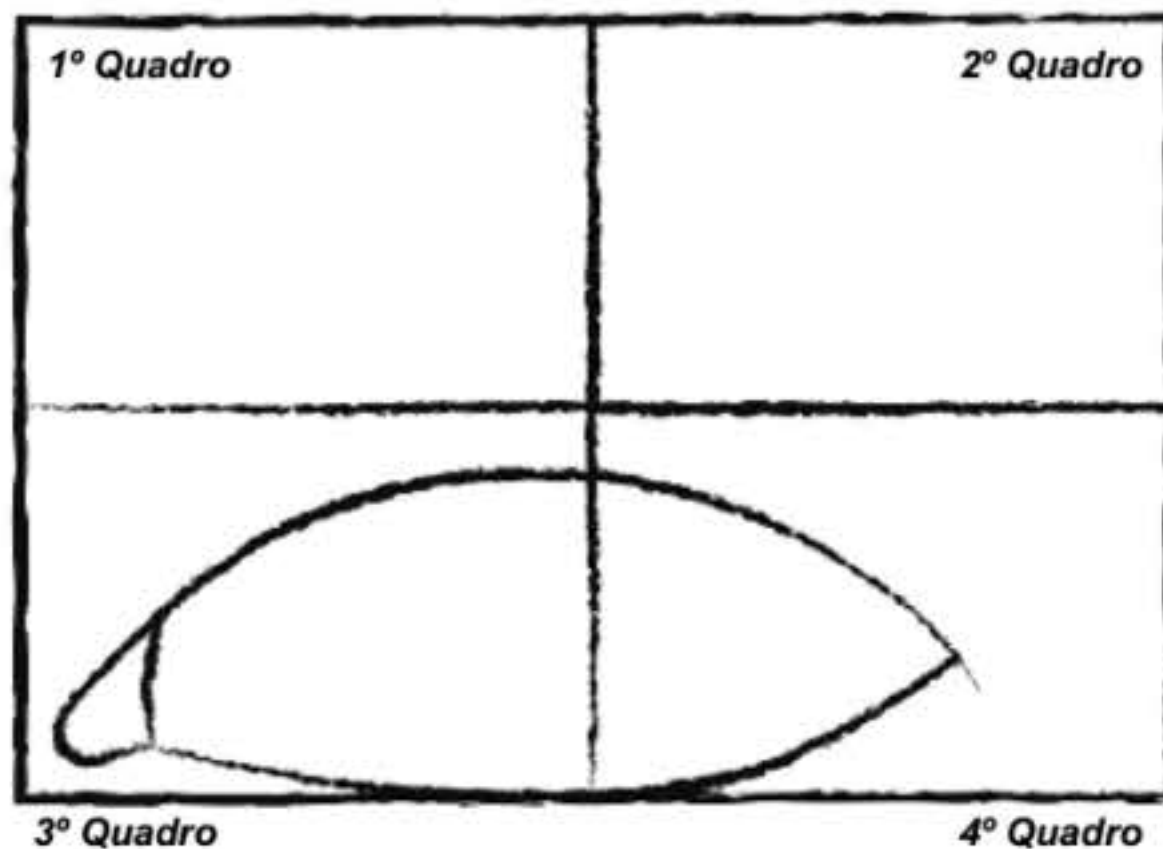
D) A sombra do meio-dia é a sombra própria a meio-tom;

E) A sombra da tarde é a sombra própria mais escura;

F) O crepúsculo (entardecer) é a sombra própria bem escura, ainda com um resquício de luz;

G) A escuridão da noite é a sombra própria bem escura, utilizada para o contraste;

H) A luz do Sol rebatida pela Lua é a luz refletida no objeto. Com as sombras projetadas ocorre o inverso, mas também têm o efeito da luz rebatida.

Como no exercício, desenhe algumas formas geométricas e direcione uma luz sobre elas. Depois, aplique o sombreamento com as hachuras em trama cruzada.

Em figuras cilíndricas, esféricas e cônicas utilize traços de contornos curvados para uma representação mais fiel.

EXERCÍCIOS – OLHO

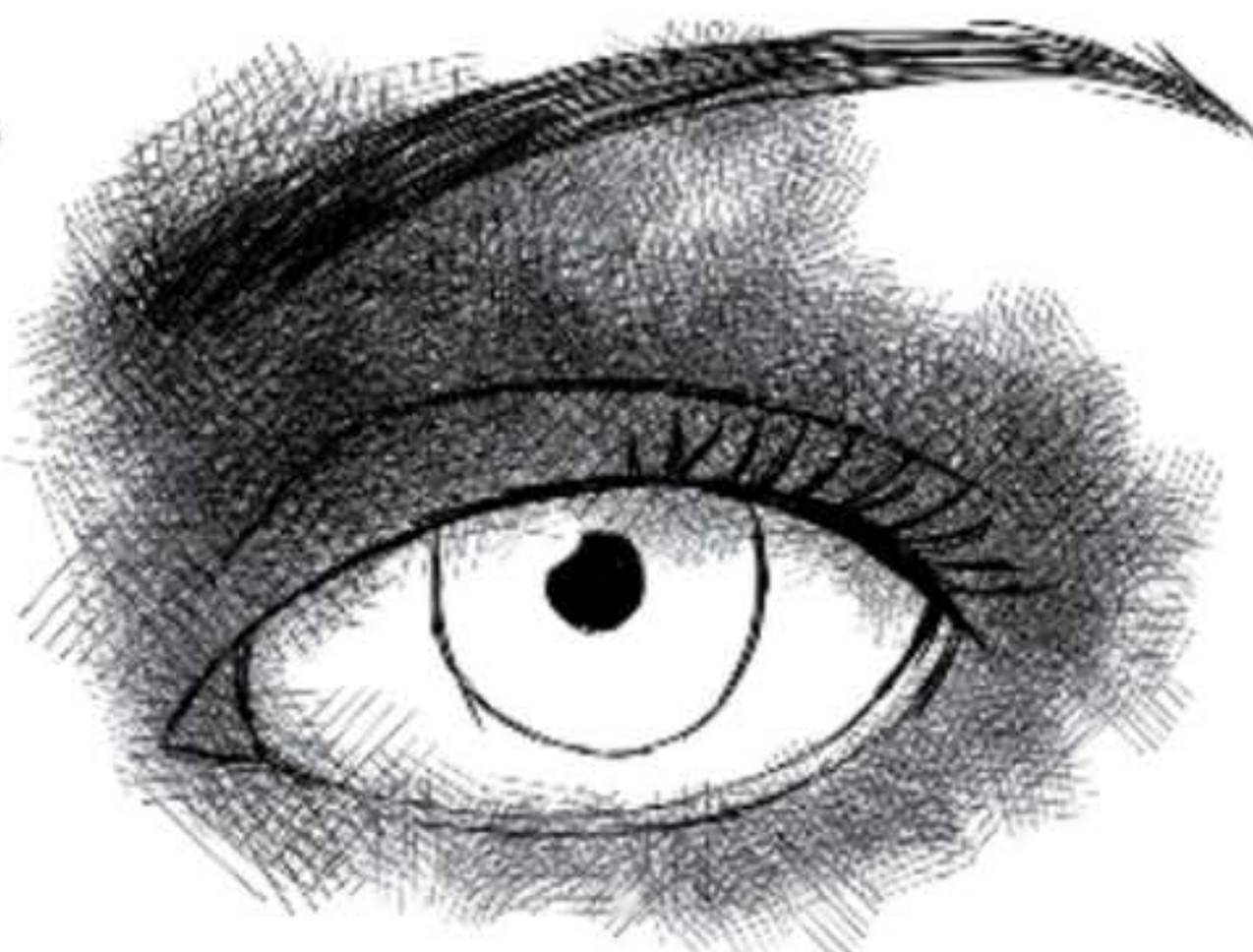
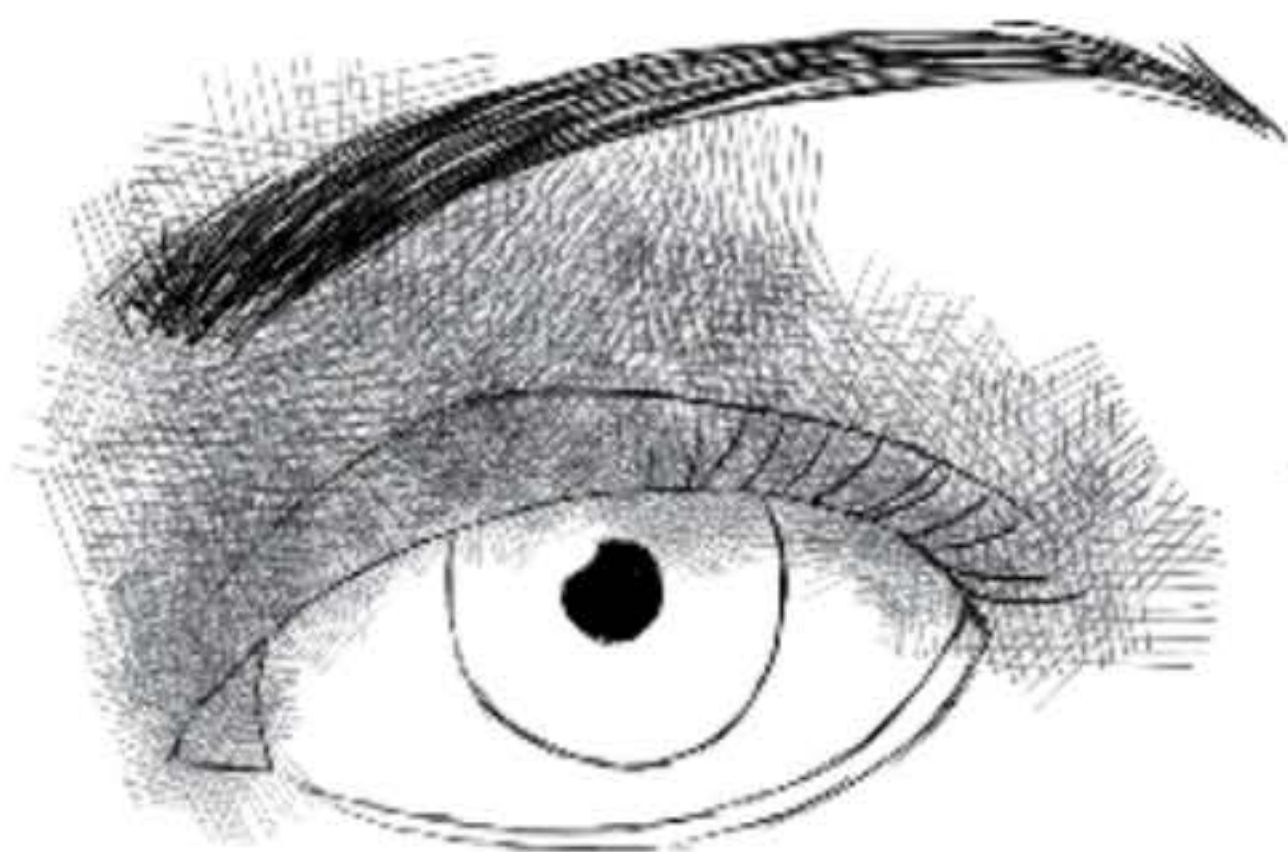
Desenho e técnica – passo a passo

Método de desenhar: utilize linhas de eixo em formas geométricas dentro de um enquadramento.

1º Passo: para o desenho do olho, faça o enquadramento retangular na posição horizontal. Divida-o em quatro partes iguais. Em seguida, trace uma forma elíptica entre os quadros 3 e 4. No que será o canto do olho, faça uma ponta arredondada e uma pequena linha em arco para a esclera.

2º Passo: dentro da elipse, faça uma forma circular entre os quadros 3 e 4 para a íris. Sobre a forma elíptica do olho, trace algumas linhas para dar forma aos cílios.

3º Passo: sobre o contorno do olho, trace a linha da pálpebra. Entre os quadros 1 e 2, desenhe a forma da sobrancelha para completar o olho feminino. Abaixo da íris, faça outra linha seguindo o contorno do olho para a pálpebra inferior.

Utilize a pena mosquito para esta arte.

4º Passo: conclua o desenho com um círculo para a pupila dentro da íris. Apague o enquadramento. Separe as áreas de luz e inicie a ilustração com as hachuras em tramas nas áreas mais claras da pálpebra, íris e esclera. Linhas soltas longas e curtas na sobrancelha e tinta preta na pupila.

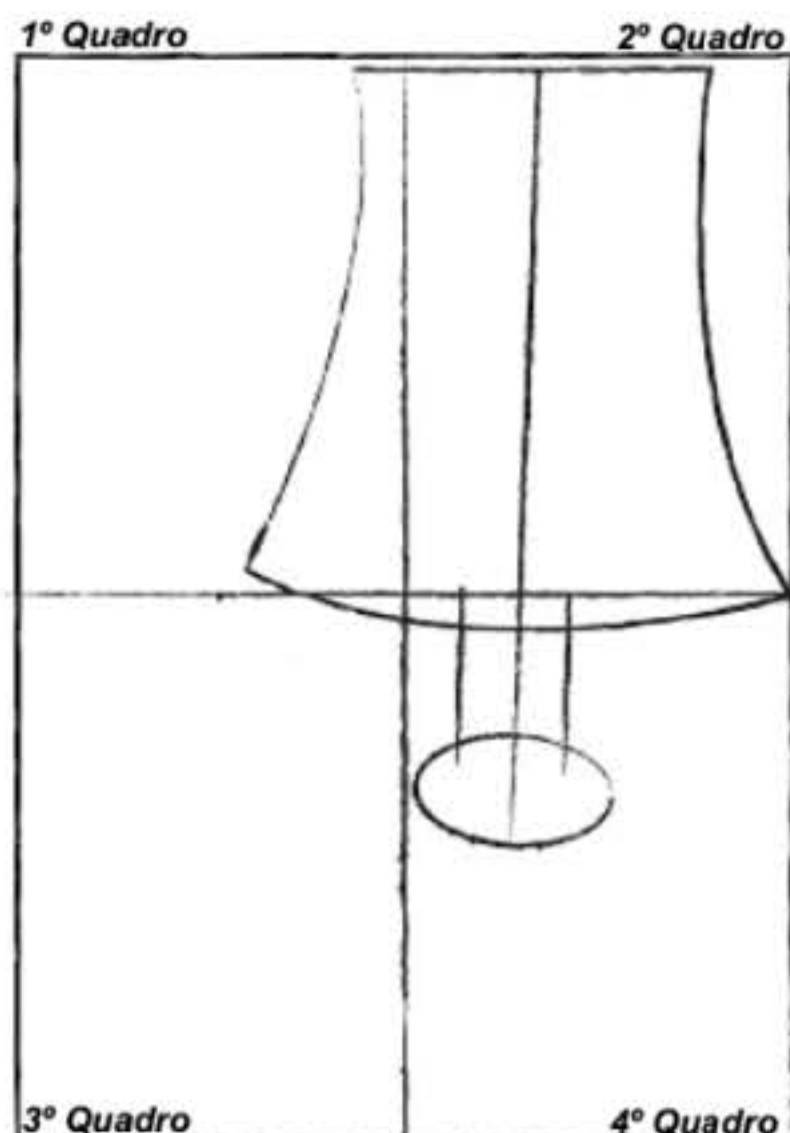
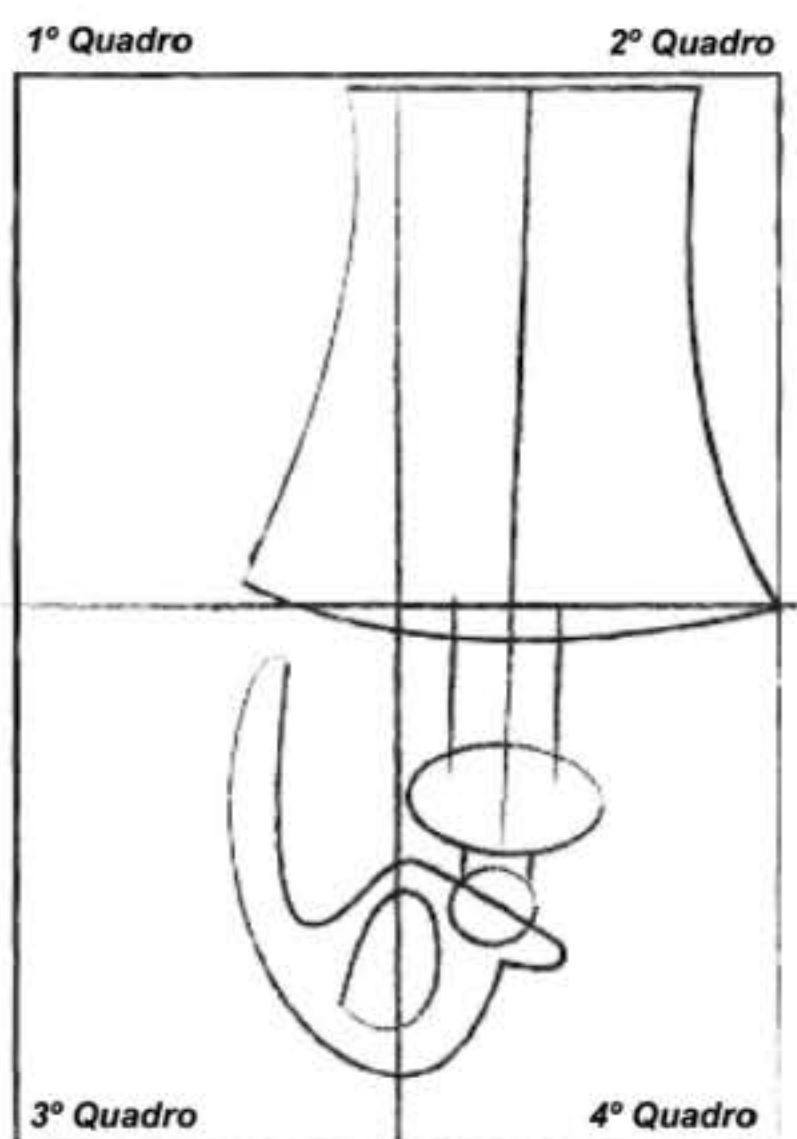
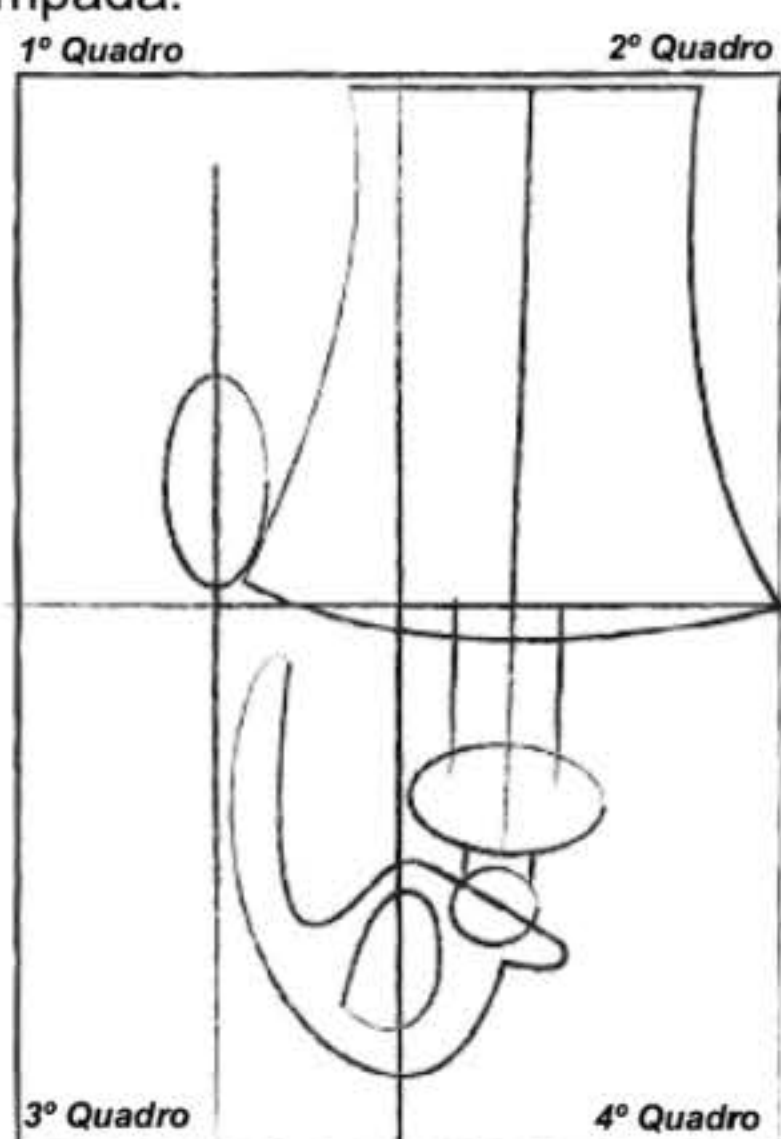
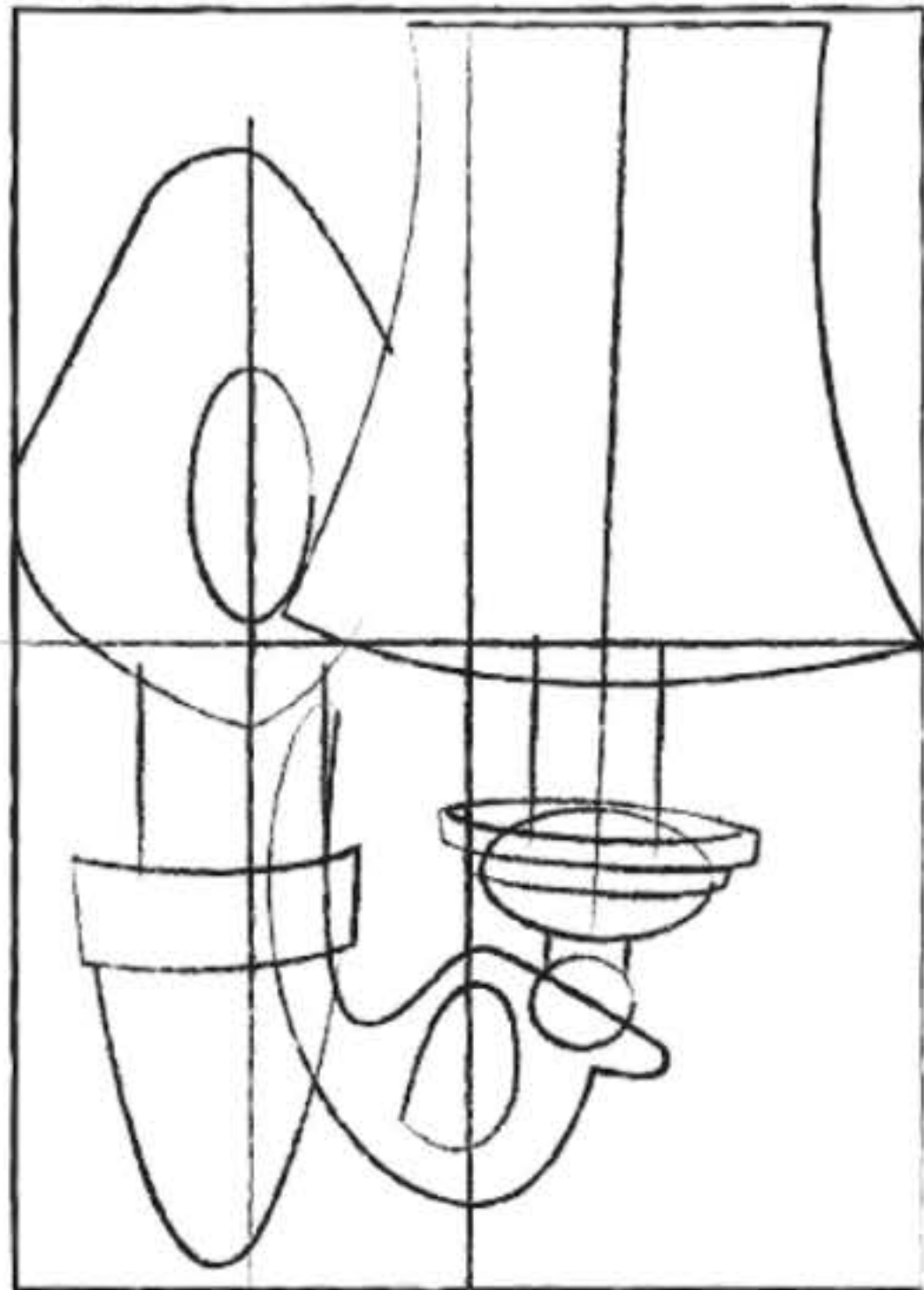
5º Passo: agora, com aproximação de tramas, faça os meios-tons sobre a pálpebra no canto do olho, no sombreamento da íris, no canto oposto do olho e na esclera.

6º Passo: os cílios são feitos com traços soltos. Para os contrastes, deixe áreas reservadas para os pontos de brilho e luz refletida.

Finalize a ilustração com o fechamento das tramas, fazendo as áreas mais escuras.

OBJETO – construção

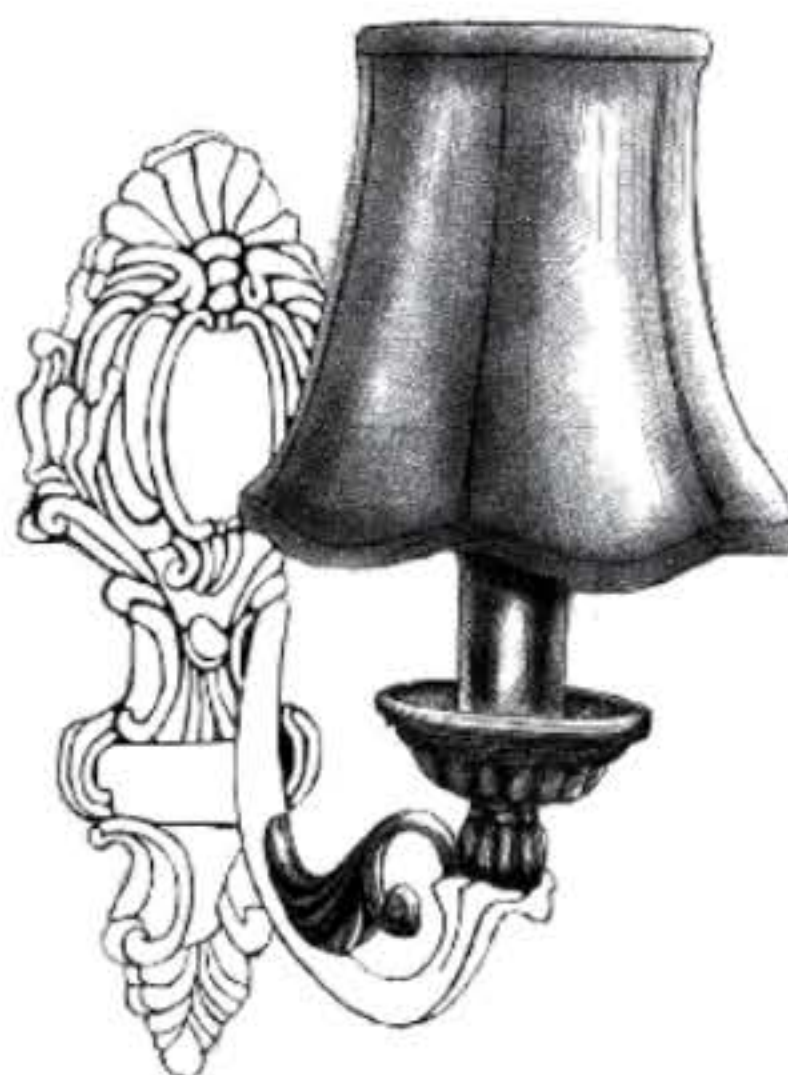
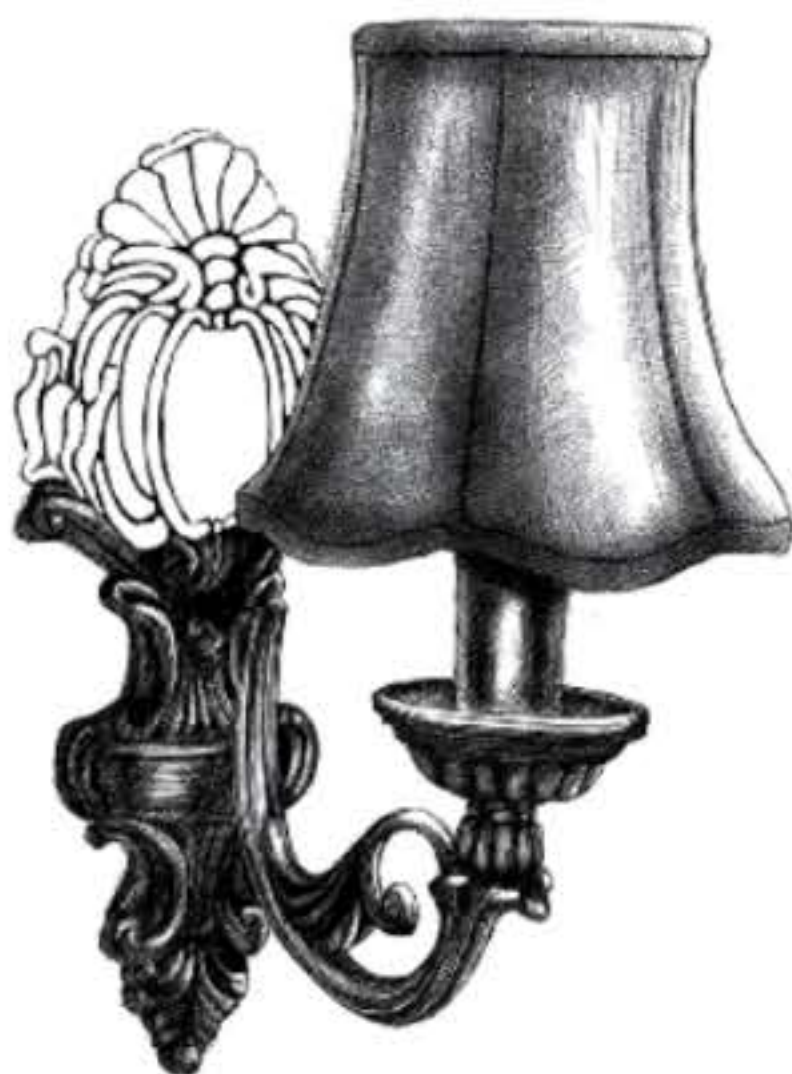
Arandela colonial

1º Passo: faça um retângulo verticalizado dividido em quatro partes iguais para o enquadramento da arandela.

2º Passo: faça uma forma cônica como um abajur em todos os quadros por linhas de eixo. Entre os quadros 2 e 4, faça uma forma cilíndrica e outra elíptica para o suporte da lâmpada.

3º Passo: nos quadros 2 e 4, em tamanho menor, faça outra forma cilíndrica e elíptica para a base e uma forma curvada entre os quadros 3 e 4 para o suporte de parede.

4º Passo - No quadro 1, marque uma elipse. Entre os quadros 1 e 3, faça uma linha vertical.

5º Passo: o suporte de parede é marcado nos quadros 1 e 3 com as figuras geométricas losango e retângulo e uma forma ogival. O esboço está concluído.

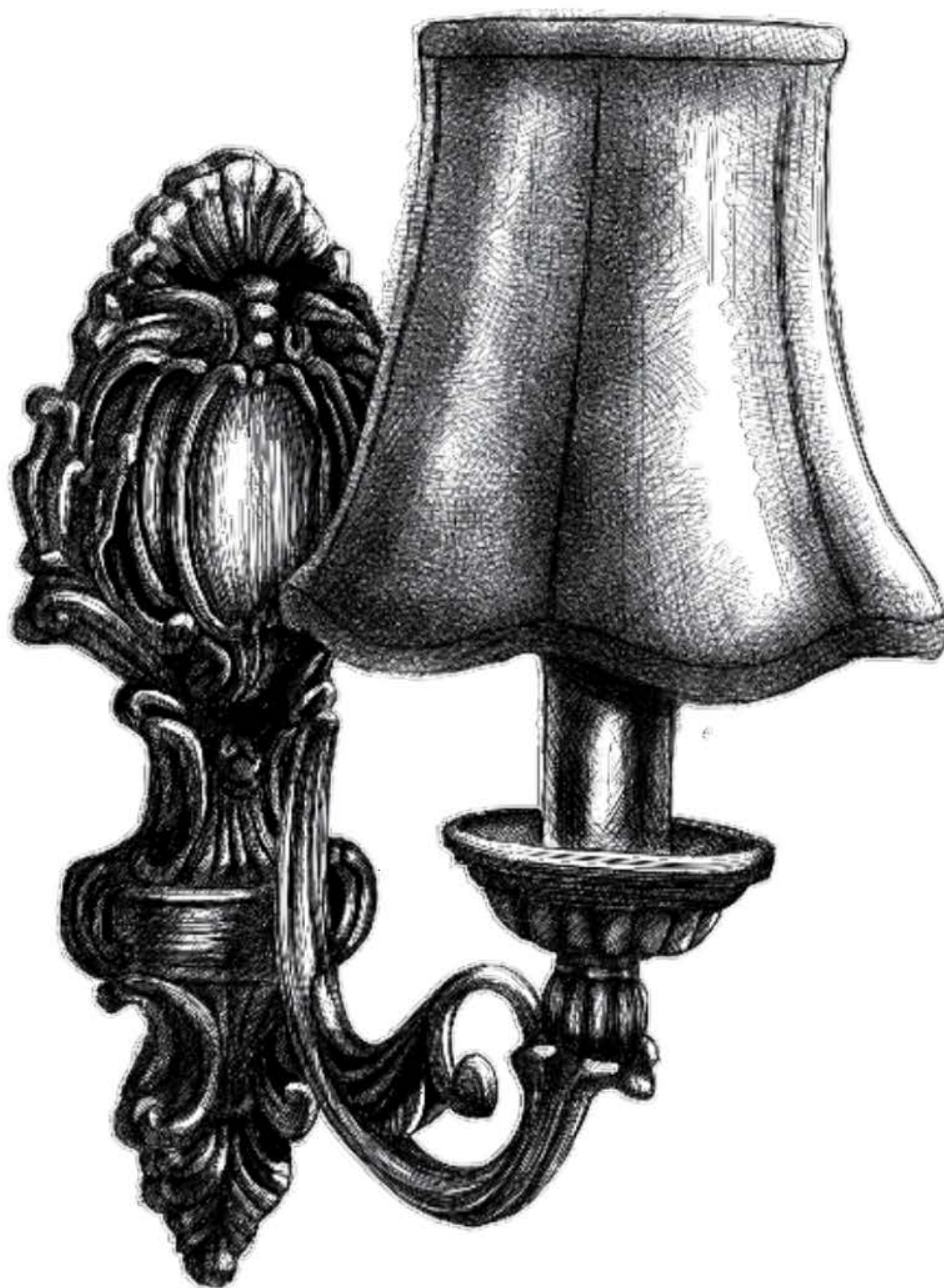
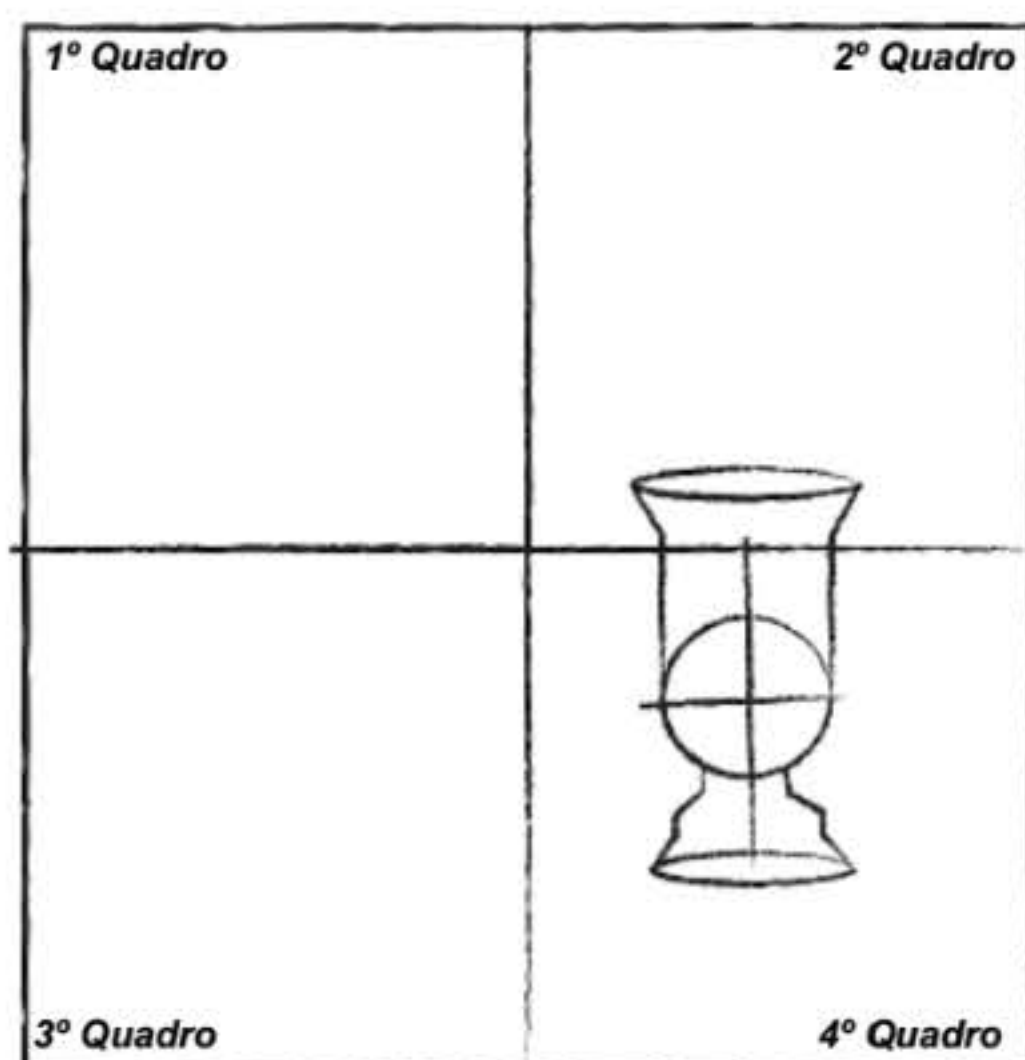
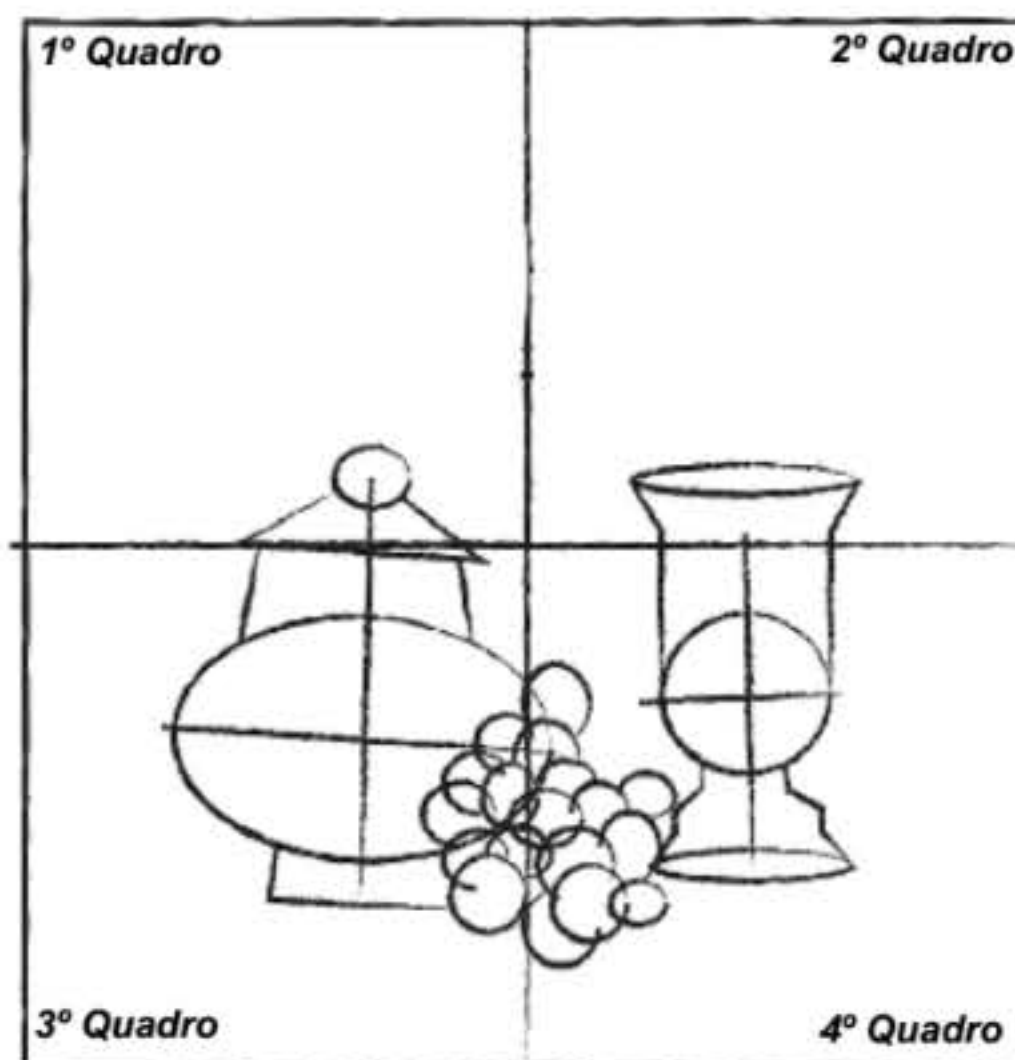
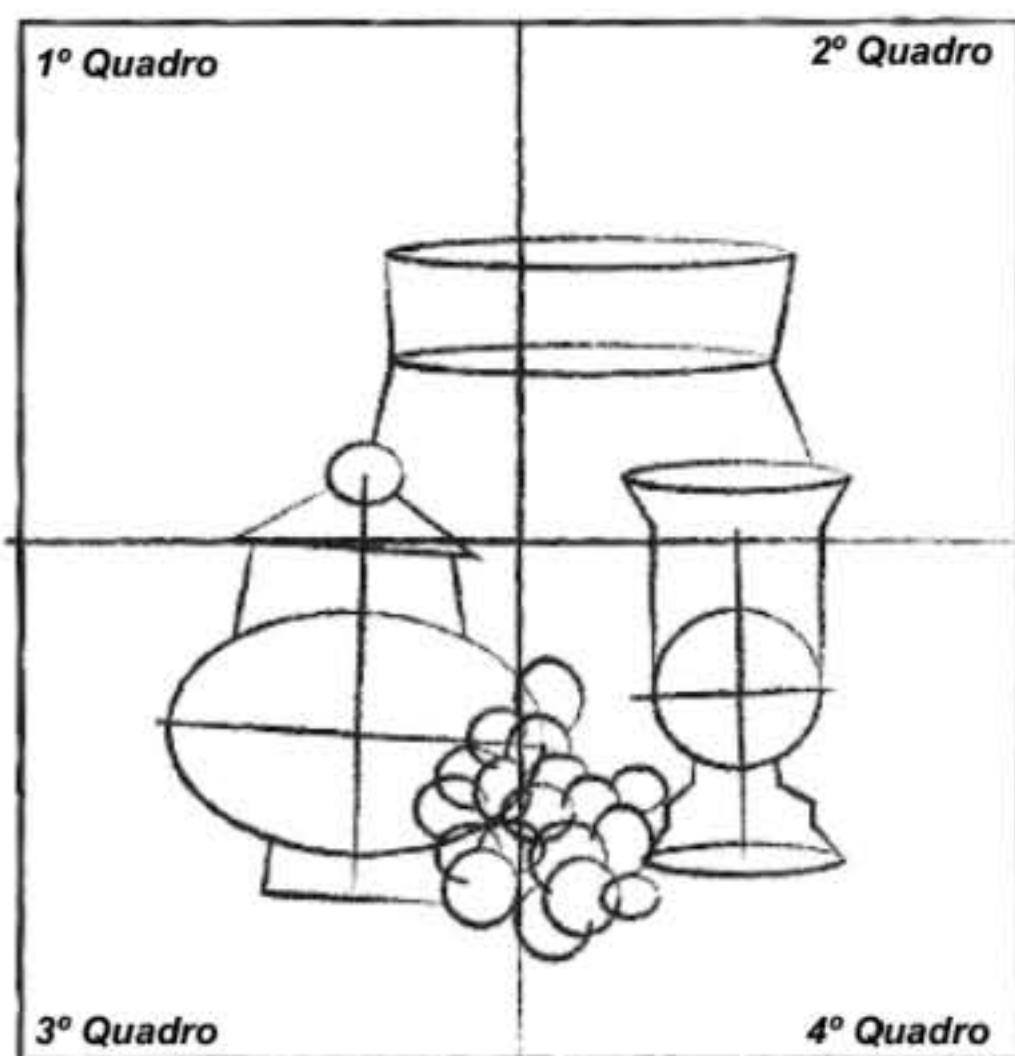
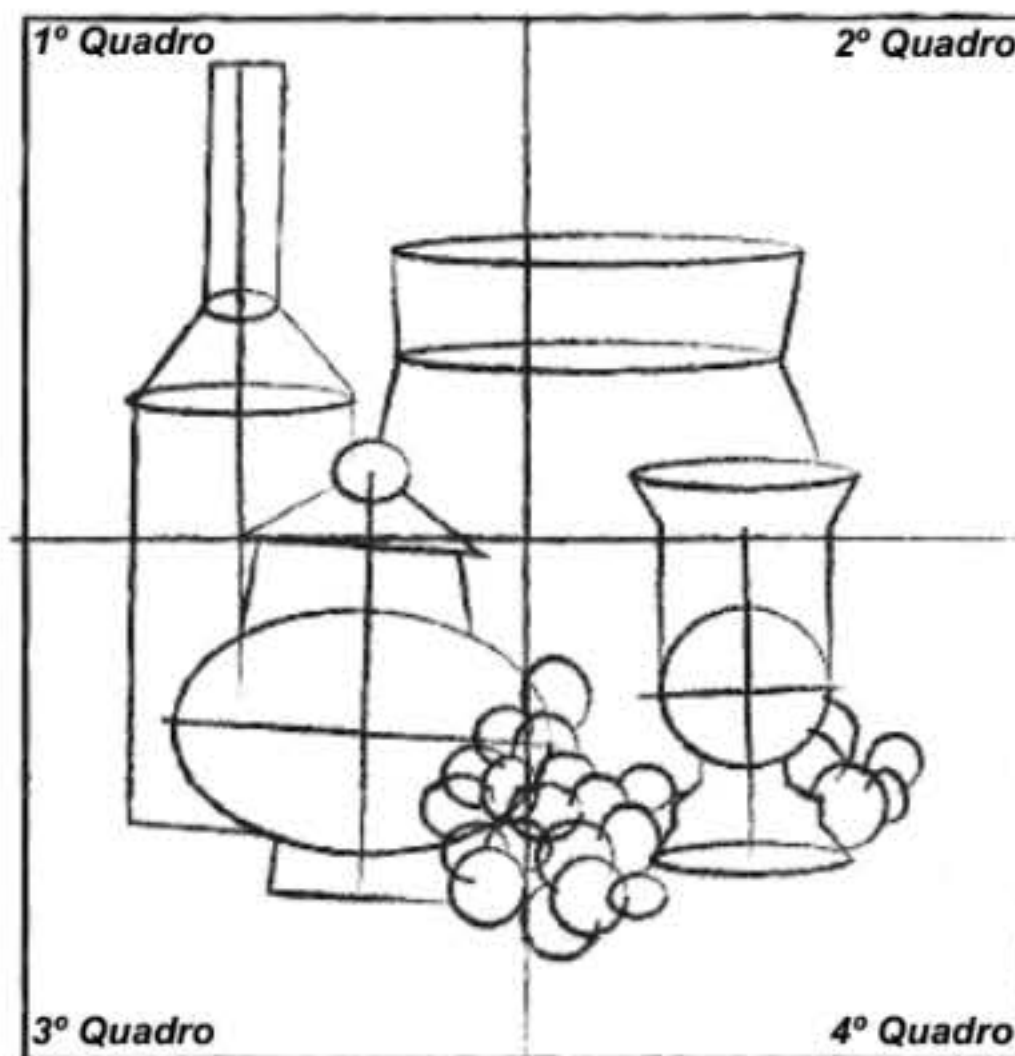
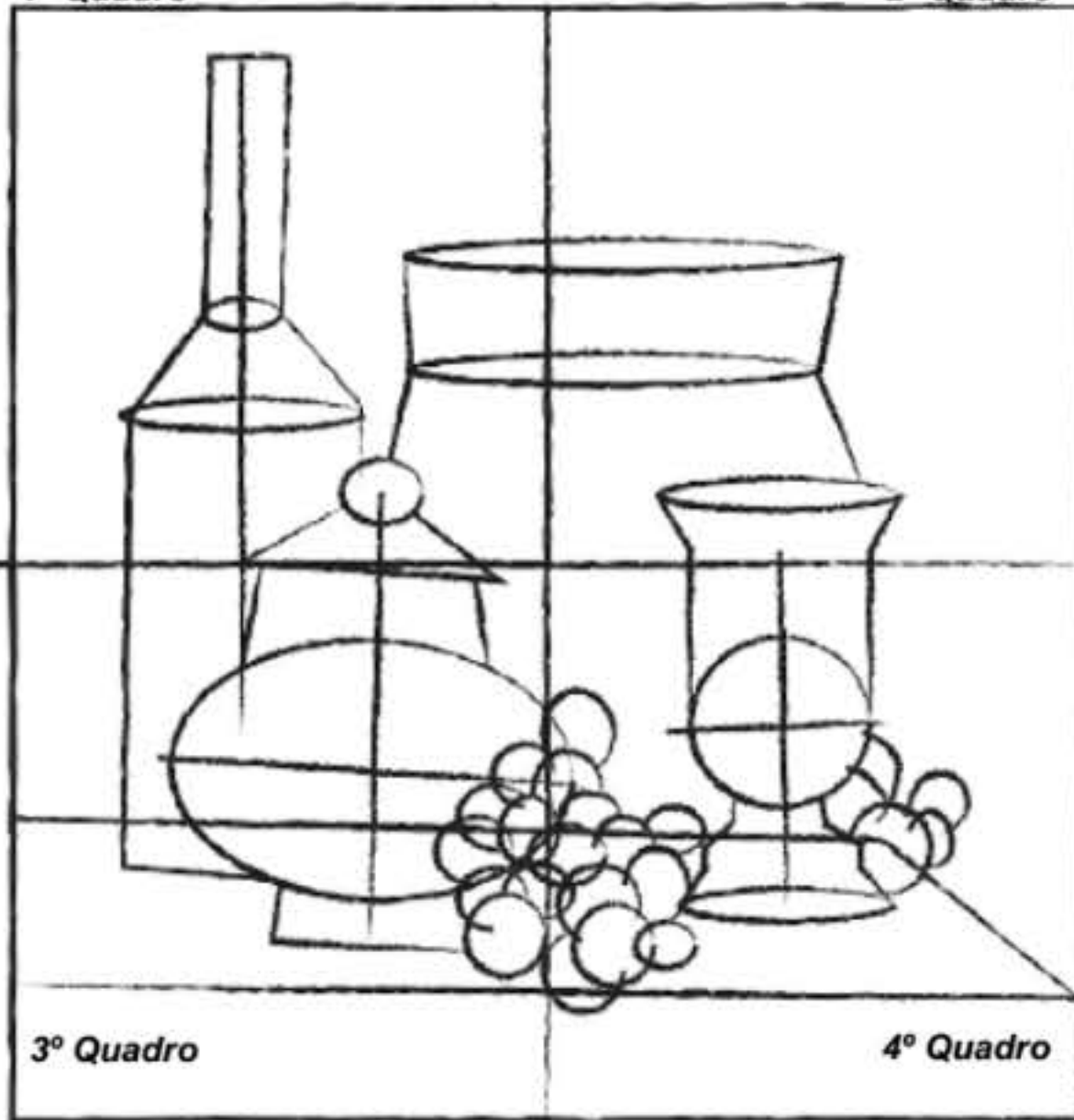
6º Passo: agora, faça a decoração colonial para a arandela. Em seguida, elimine as linhas de construção e do enquadramento. Reforce as linhas de contorno para deixar o desenho linear. Defina as áreas iluminadas do objeto.

ARANDELA – hachuras

Arandela colonial

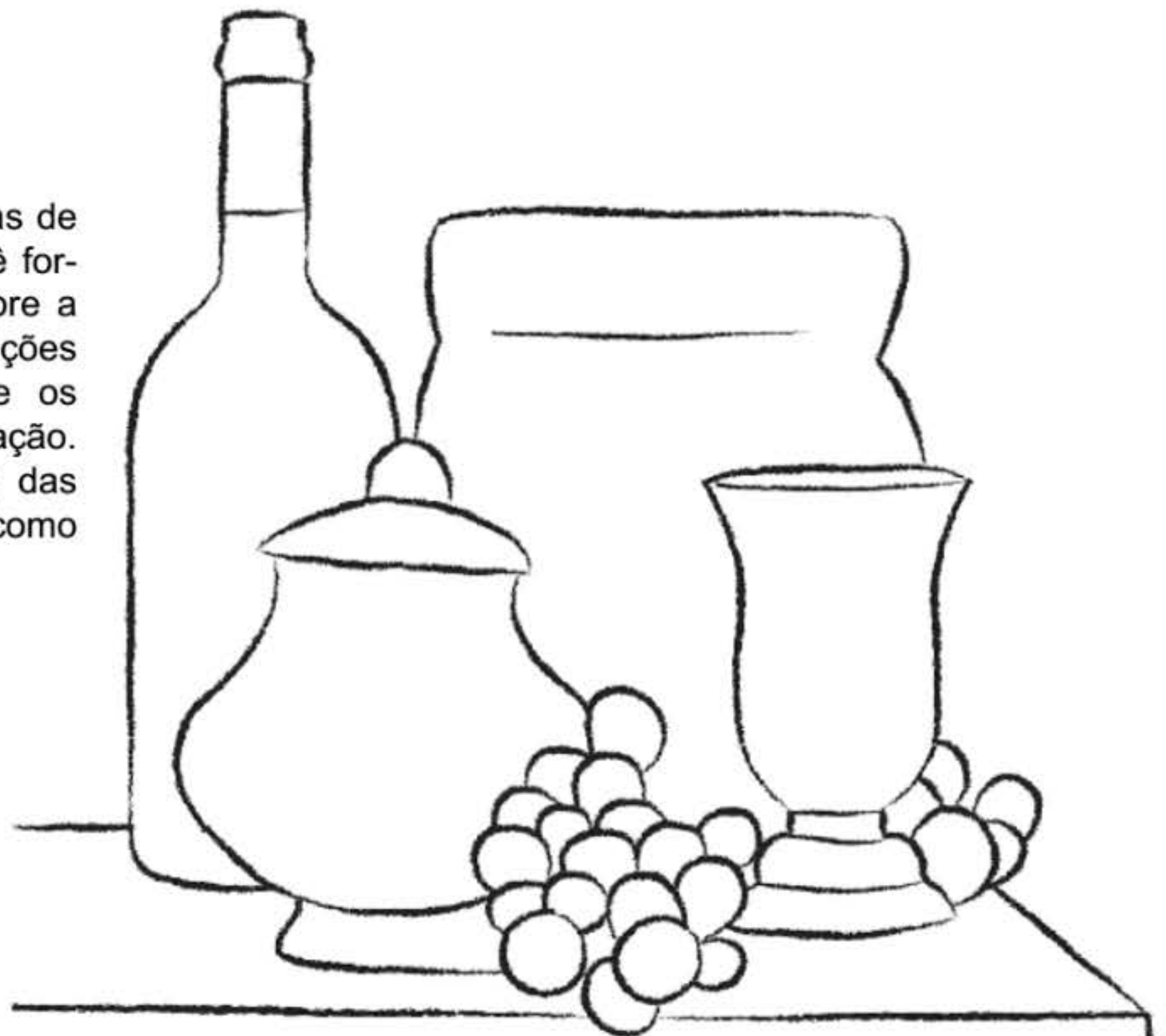
7º Passo: com as áreas definidas, comece a ilustração da arandela com o tracejado de pequenas hachuras, dos tons claros aos meios-tons em tramas cruzadas.

8º Passo: no suporte da lâmpada, trabalhe com meios-tons aos tons escuros. Deixe as áreas de luz em branco.

9º Passo: as tramas devem passar a ideia de textura de metal. No suporte preso à parede, as tonalidades ficam entre meios-tons escuros e escuros nas partes mais profundas dos detalhes. As partes altas são iluminadas.

10º Passo: da mesma forma, conclua a decoração do suporte preso à parede.

11º Passo: para a arte-final, com efeitos de trama bem escuras, faça o contraste com a luz, a contraluz e os brilhos sobre a arandela.

NATUREZA MORTA – construção

1º Passo: após o enquadramento, inicie o esboço do cálice com linhas de eixo nos quadros 2 e 4. Depois, com cilindro e elipse, complete sua forma.

2º Passo: com pequenos círculos, esboce as uvas nos quadros 3 e 4. Entre os quadros 1 e 3, por linhas de eixo, faça o encaixe de formas geométricas para o esboço da compoteira.

3º Passo: nos quadros 1, 2 e 4, marque a forma de uma vasilha de barro ao fundo dos outros elementos.

4º Passo: também por eixos e figuras geométricas, dê forma a uma garrafa nos quadros 1 e 3.

5º Passo: conclua o esboço do cenário ao desenhar o que será uma mesa.

Confira a posição e altura dos objetos, mantendo a proporção correta do desenho.

6º Passo: elimine as linhas de construção e de eixos. Dê forma linear aos objetos sobre a mesa e faça as decorações necessárias. Agora, ache os pontos altos para a iluminação. Depois, faça a marcação das áreas de luz e sombra, como veremos a seguir.

Cuidado com as curvas acentuadas da figura, elas devem ser respeitadas

Nesta fase do desenho, não há necessidade de deixar o traço muito marcado.

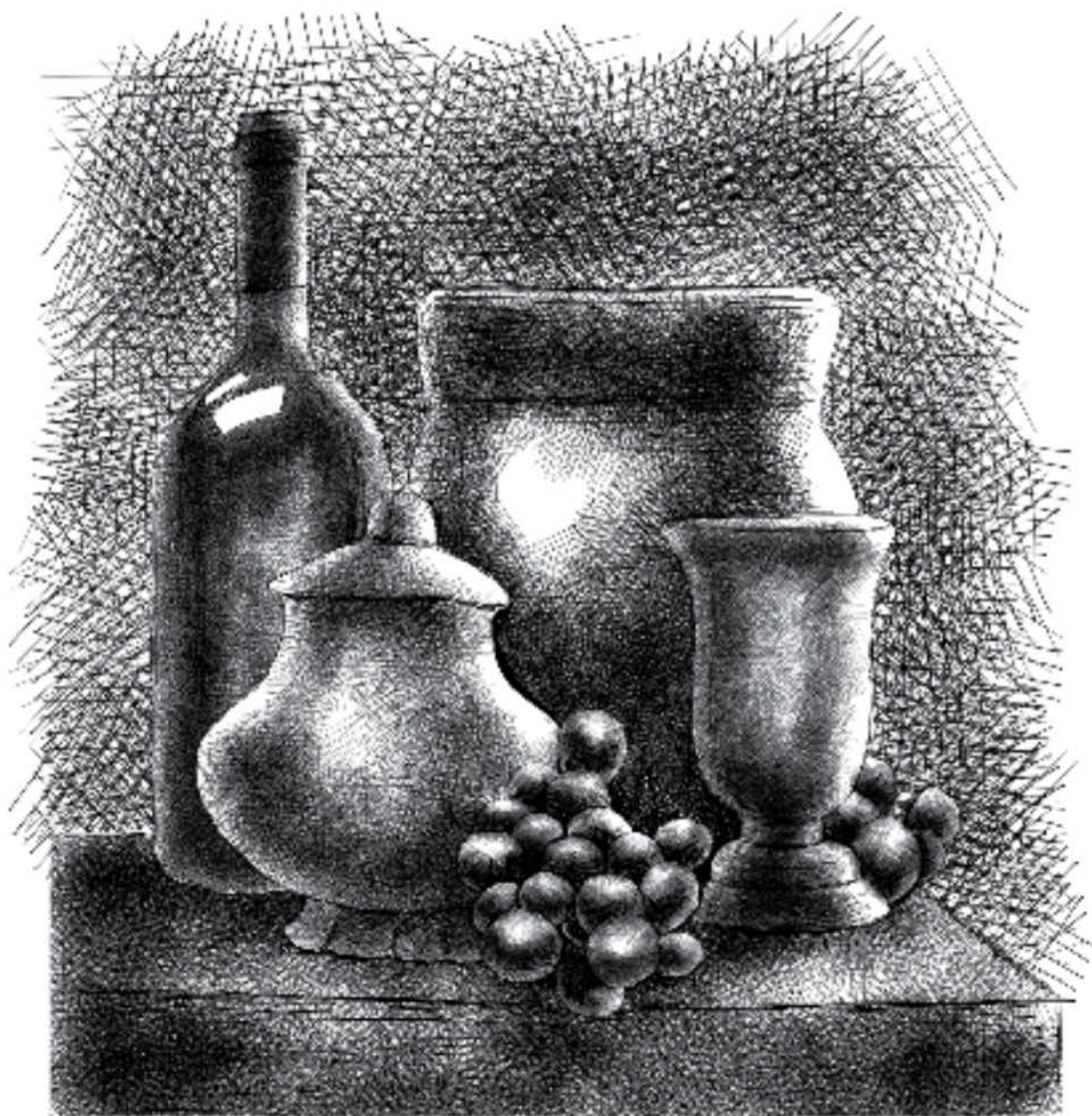
NATUREZA MORTA – técnica

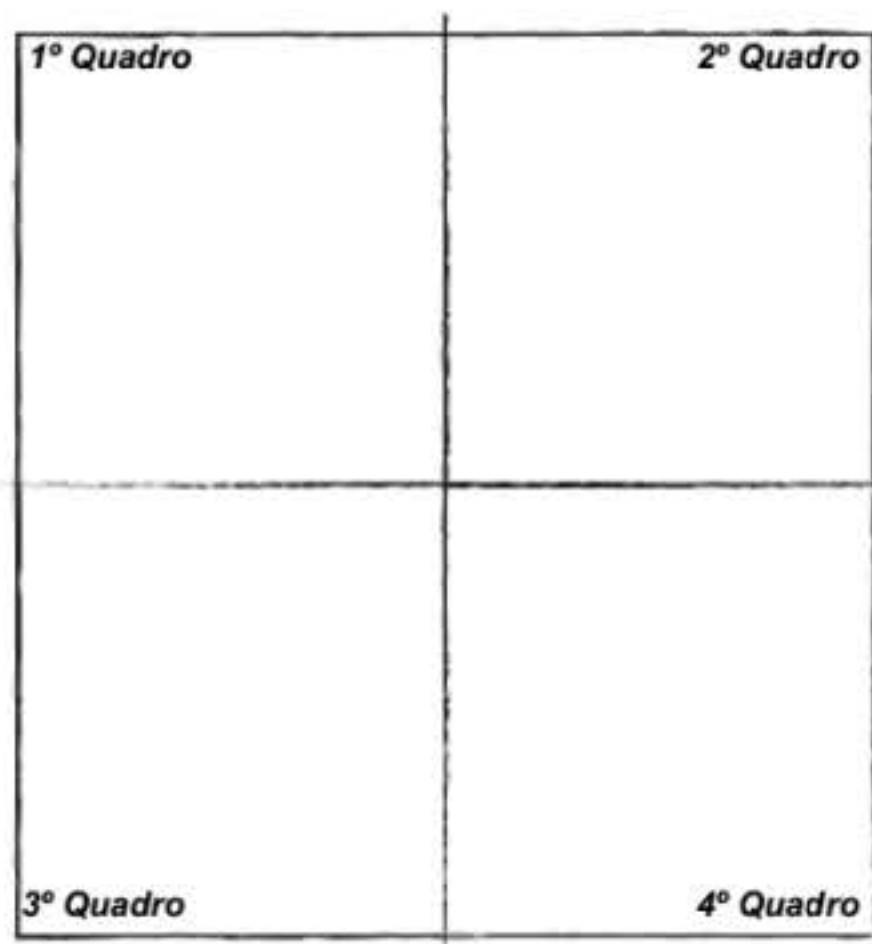
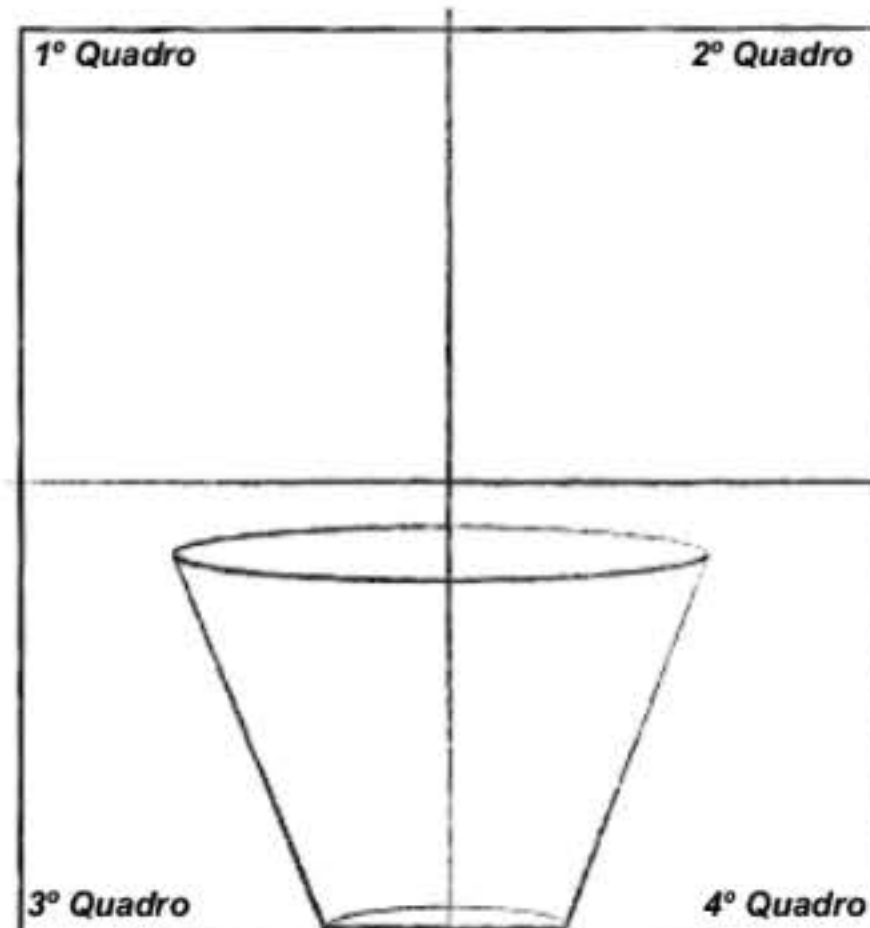
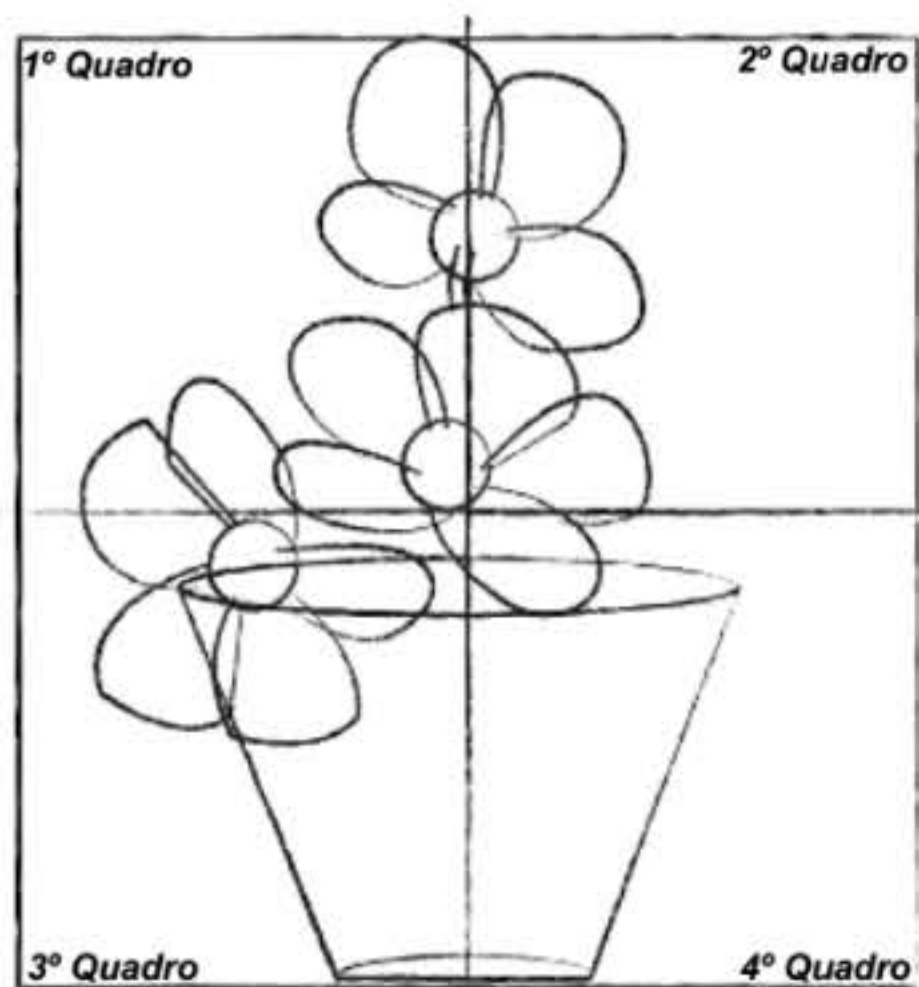
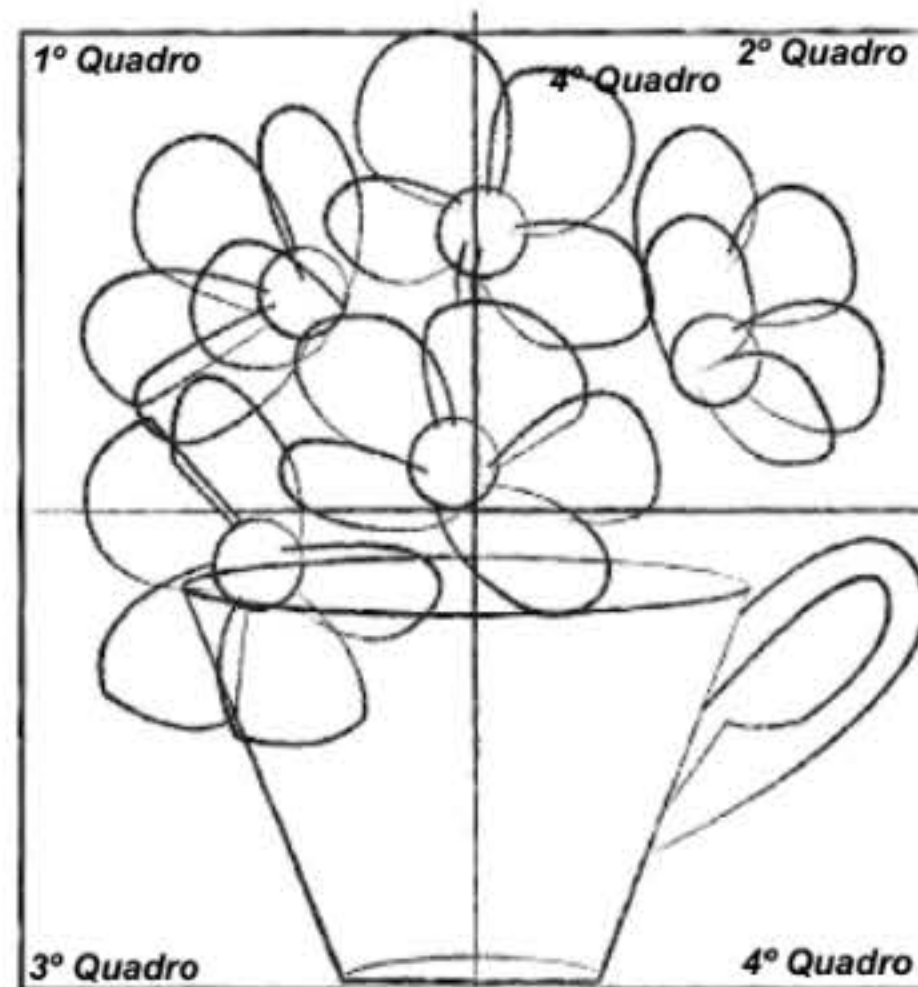
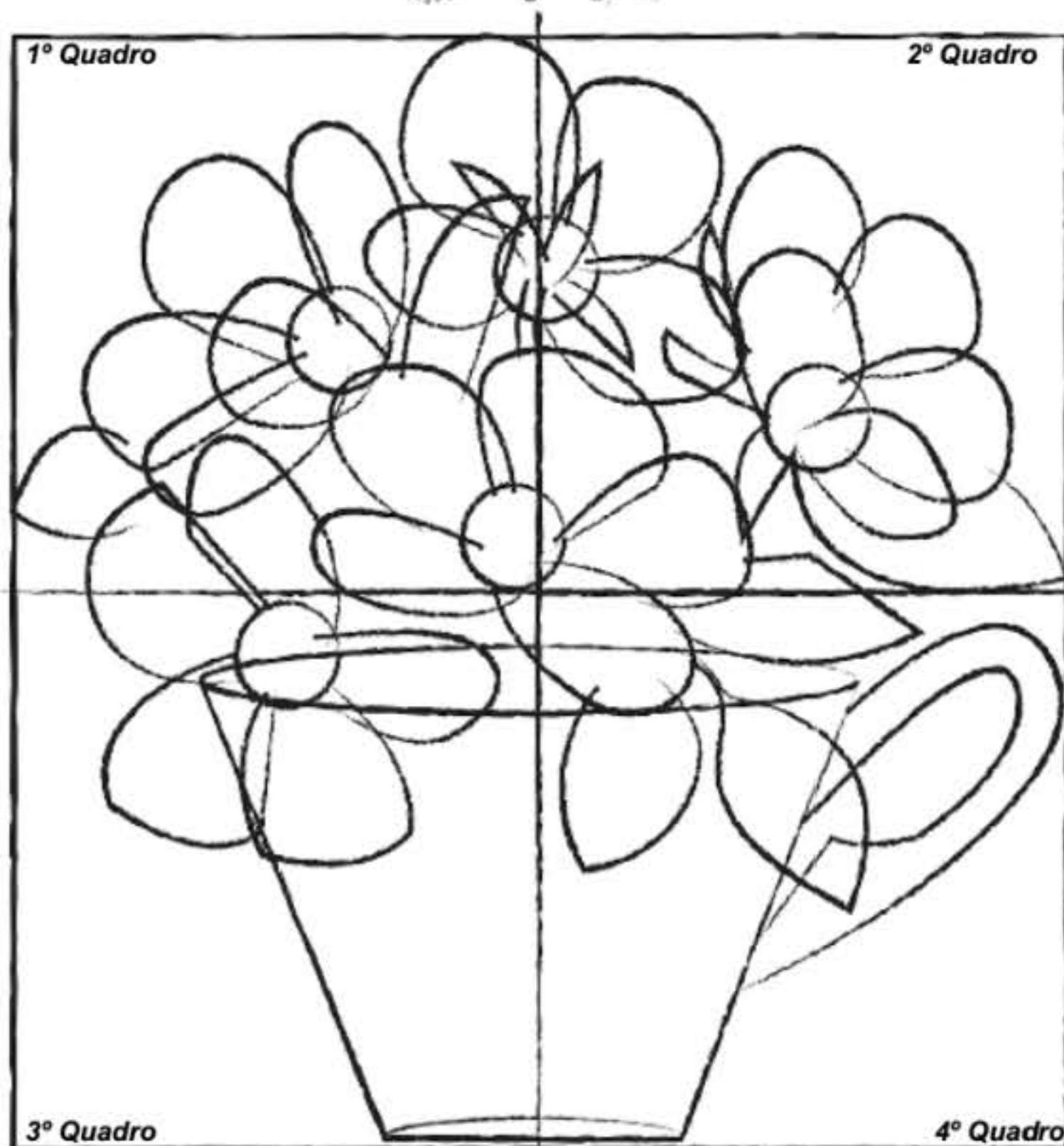
7º Passo: estude bem as imgens e inicie com as hachuras de traçado mais simples. Dê a ideia de metal ao cálice e de argila à compoteira. Depois, aplique os meios-tons até os mais escuros.

8º Passo: de forma igual, com hachuras de tons claros para escuros, faça as tramas com variação de traços mais grossos e mais finos, a fim de representar a ideia de argila da vasilha.

9º Passo: ilustre com tramas o vidro da garrafa e a transparência das uvas.

10º Passo: com as tramas em meios-tons claros para meios-tons escuros, pinte parte da parede ao fundo.

11º Passo: para a arte-final, com efeitos de trama bem escuras, faça o contraste com a luz, a contraluz e os brilhos sobre os elementos.

FLORES – construção

Vaso de hibiscos

1º Passo: a construção do vaso se inicia por um quadrado dividido em quatro partes iguais.

2º Passo: entre os quadros 3 e 4, trace uma linha de base sobre a linha vertical como um eixo. Com a medida de uma vez e meia a medida da base, ache a altura. No topo, trace uma elipse com uma linha horizontal de comprimento duas vezes a medida da base. Em seguida, feche a forma do vaso.

3º Passo: faça outra elipse na base. Depois, faça o contorno de três flores nos quatro quadros.

4º Passo: desenhe mais uma flor no quadro 1 e outra no 2. No quadro 4, desenhe uma alça.

5º Passo: esboce algumas folhas fechando o arranjo nos quatro quadros.

Confira a posição e altura dos hibiscos, mantendo a proporção correta do desenho.

6º Passo: limpe as linhas de enquadramento e construção e contorne o desenho a fim de deixá-lo linear. Faça a decoração no vaso e na alça.

Focalize a luz sobre o arranjo e marque as áreas que irão receber luz e as sombreadas.

FLORES – técnica

7º Passo: faça a marcação do miolo das flores e as nervuras das folhas em traços. Com hachuras, faça os tons escuros no fundo do vaso.

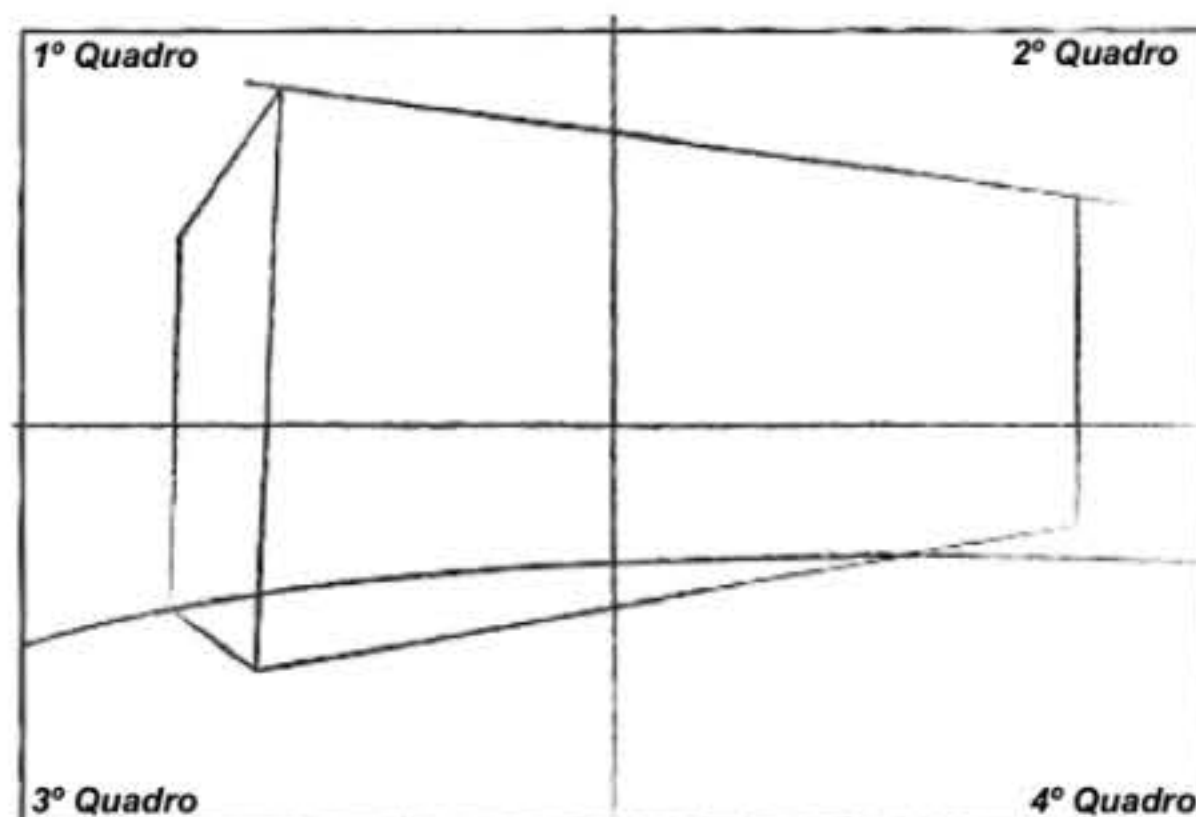
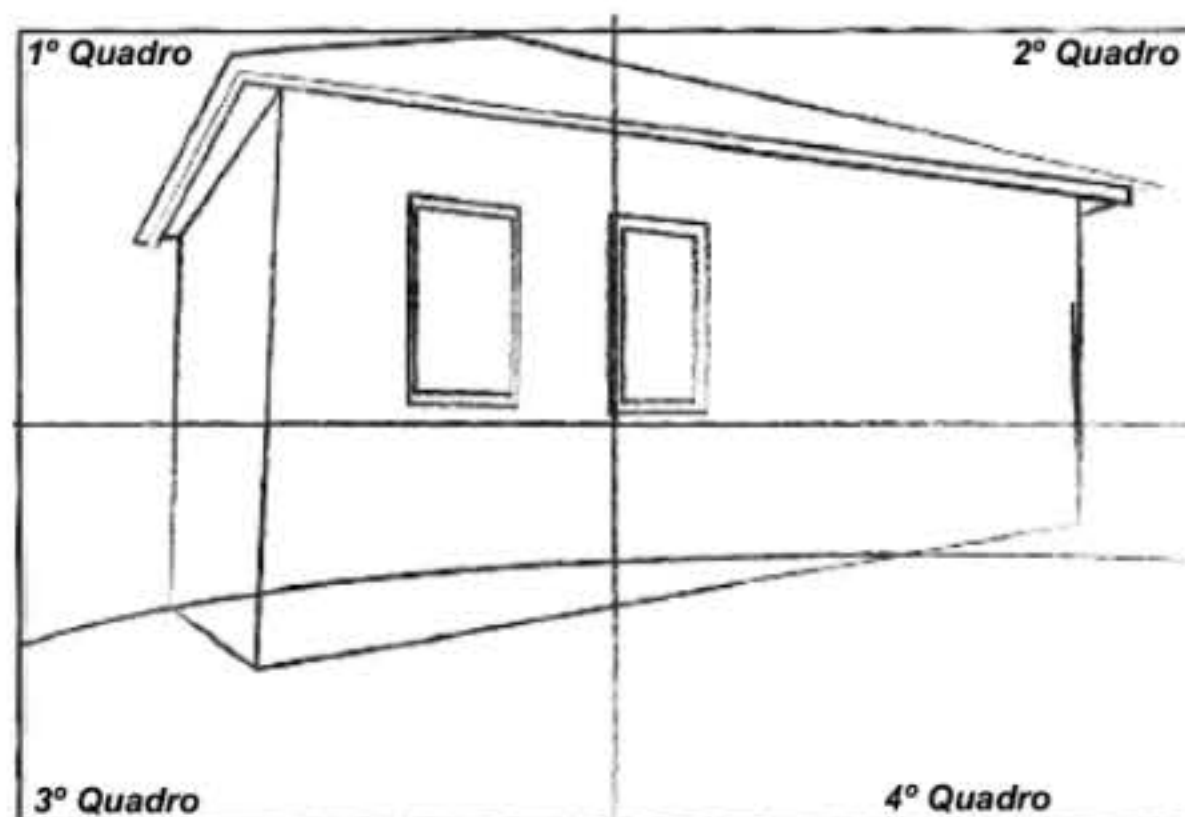
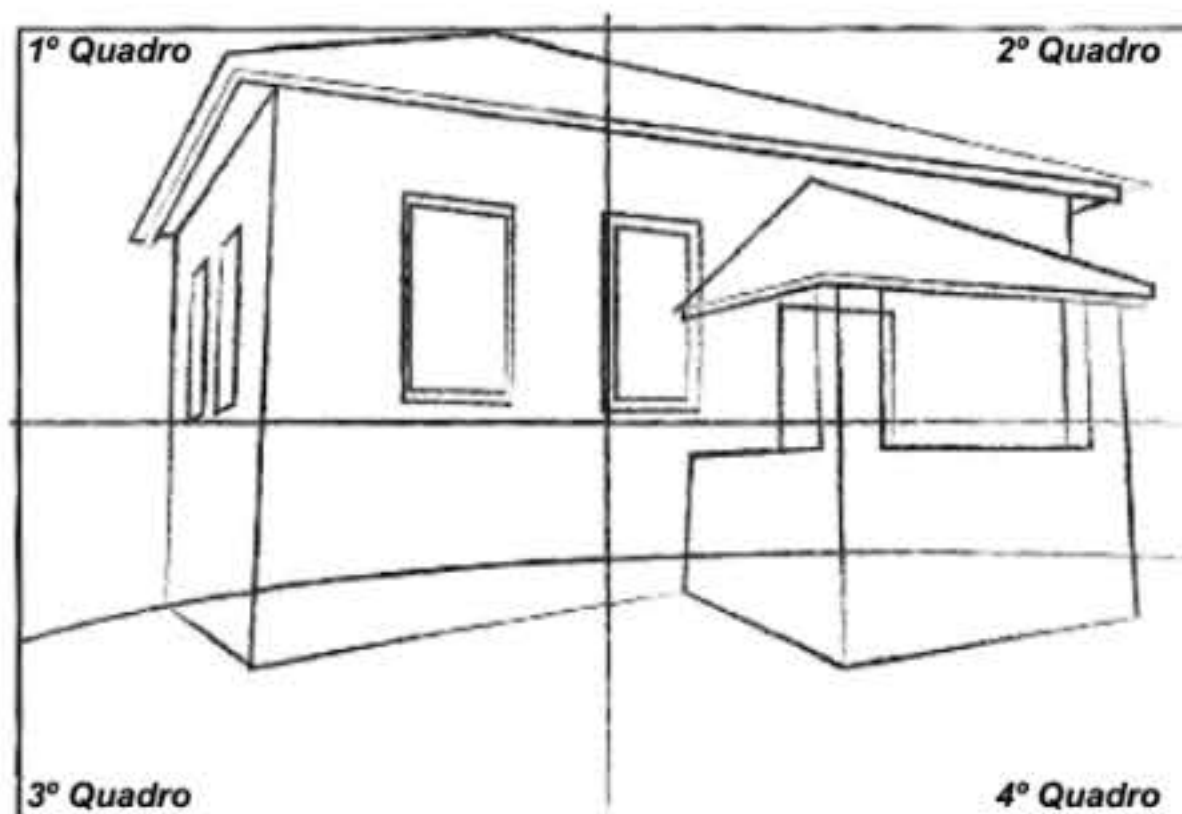
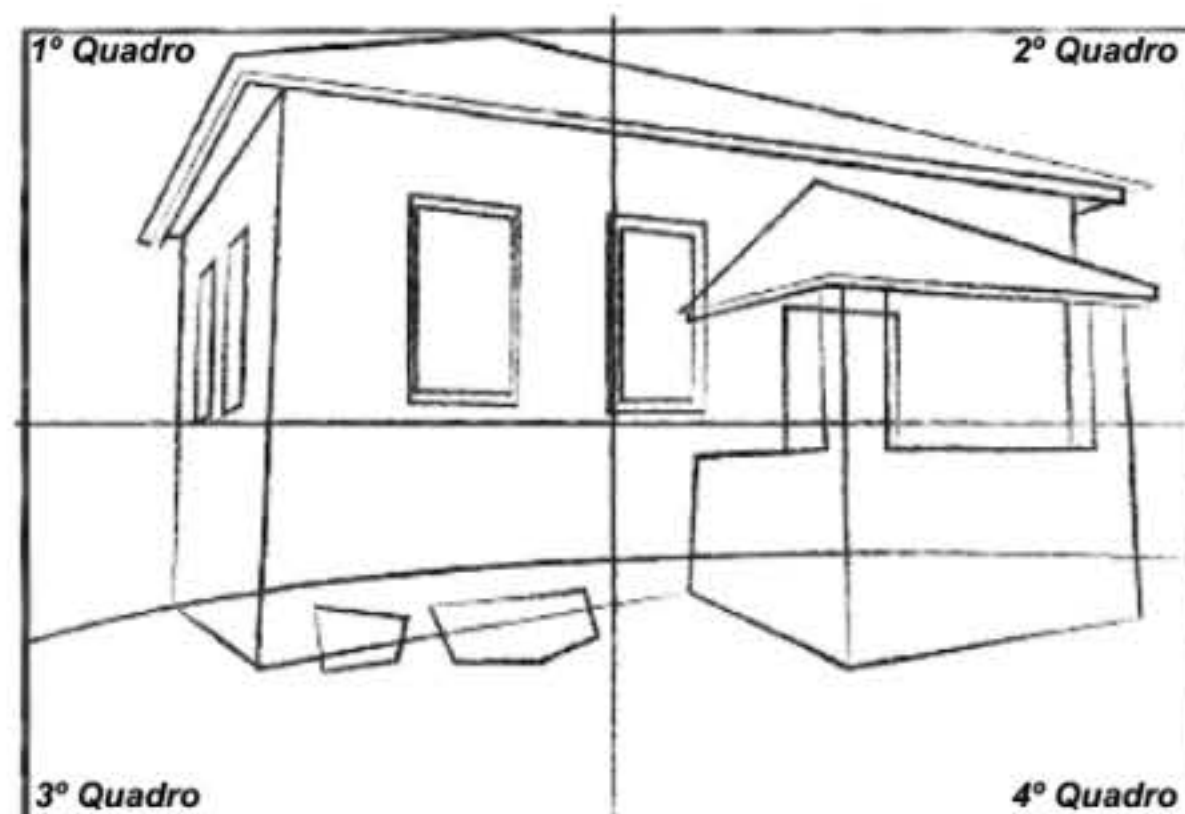
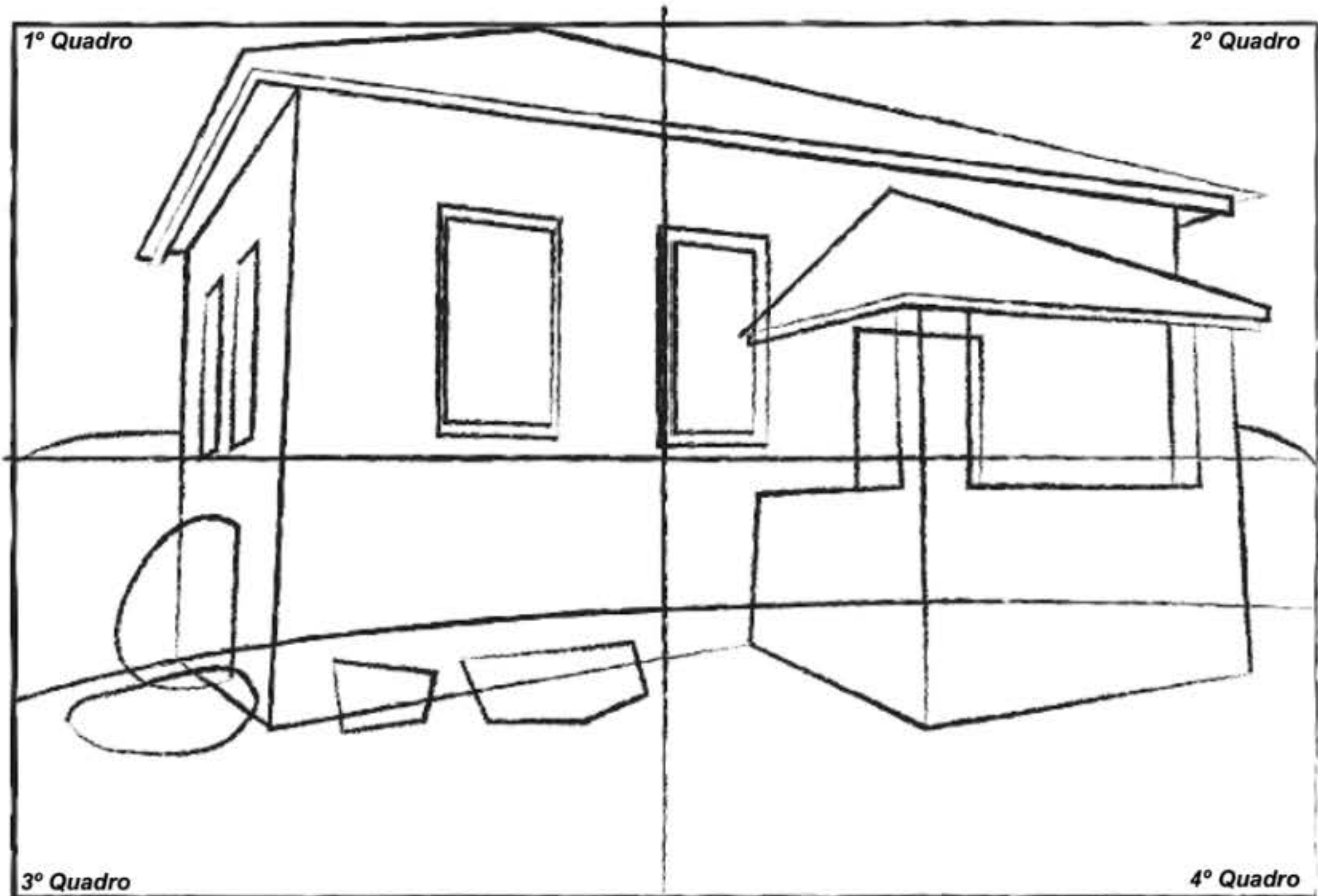
8º Passo: o trabalho nas pétalas das flores é feito com hachuras em linhas paralelas, com sobreposição de traços na parte interna para as áreas mais escuras.

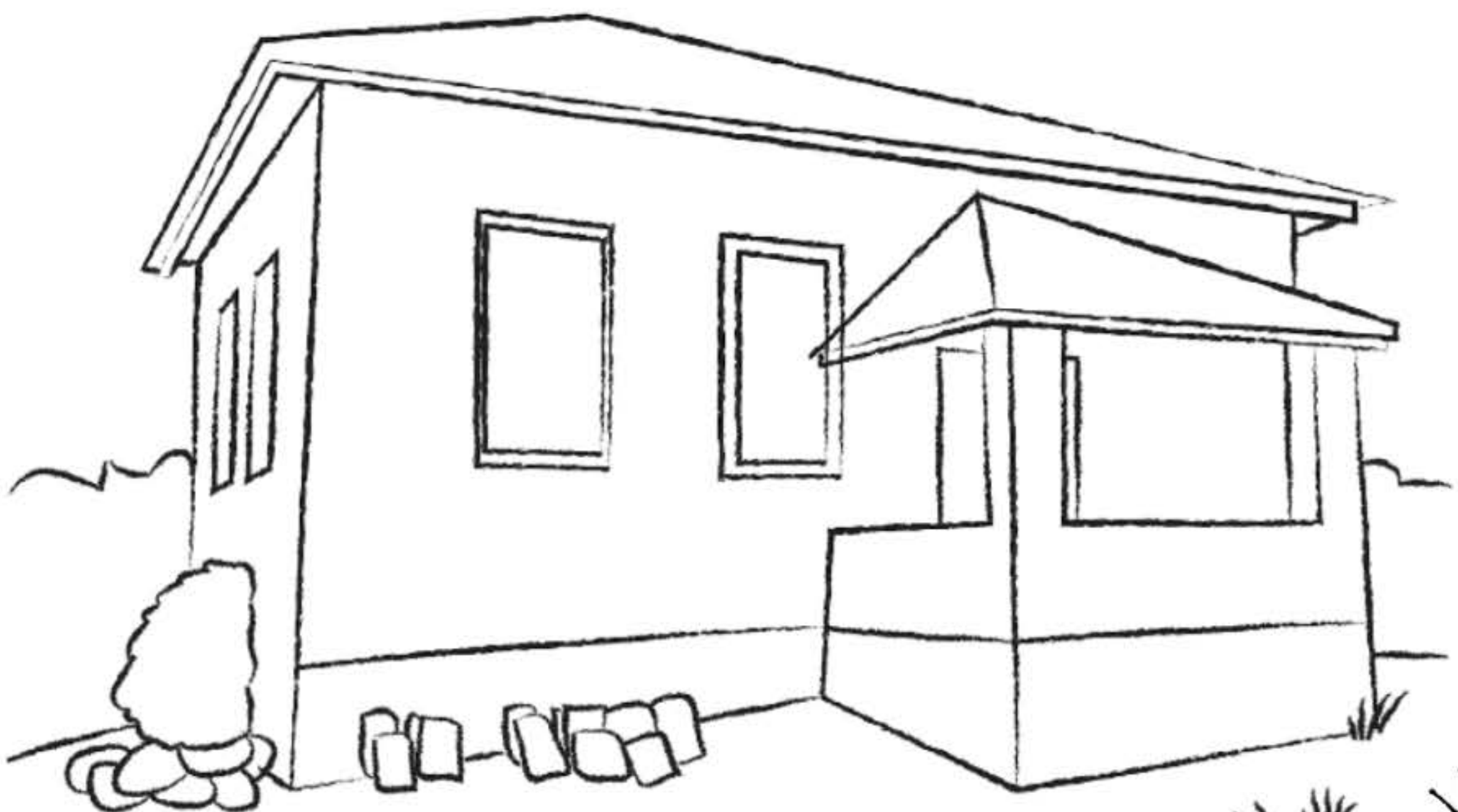
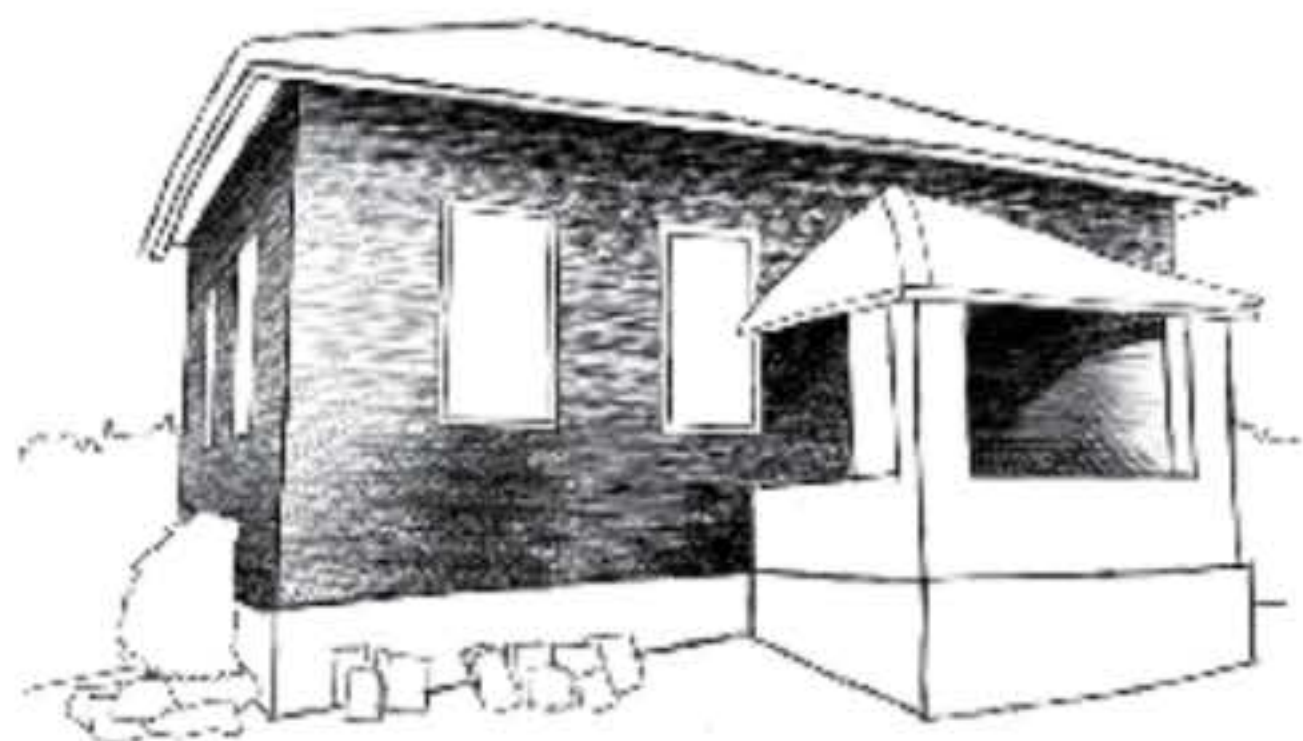
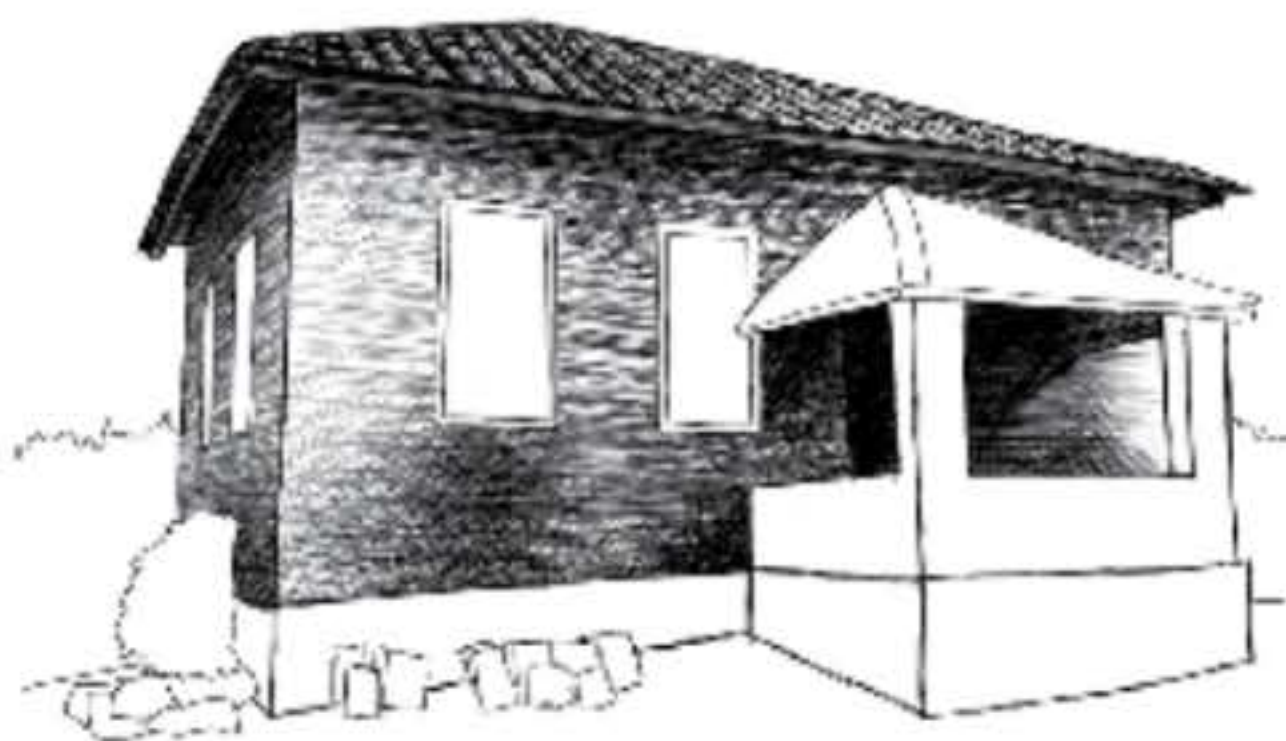
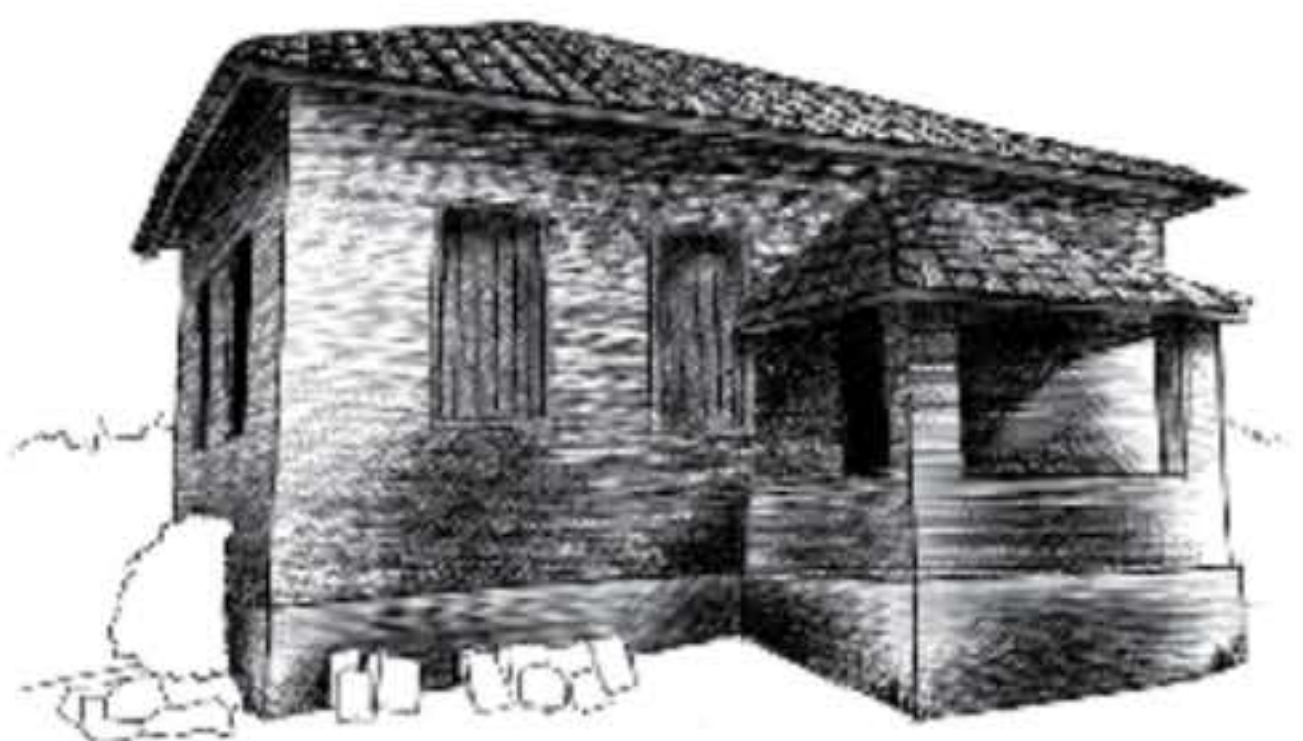
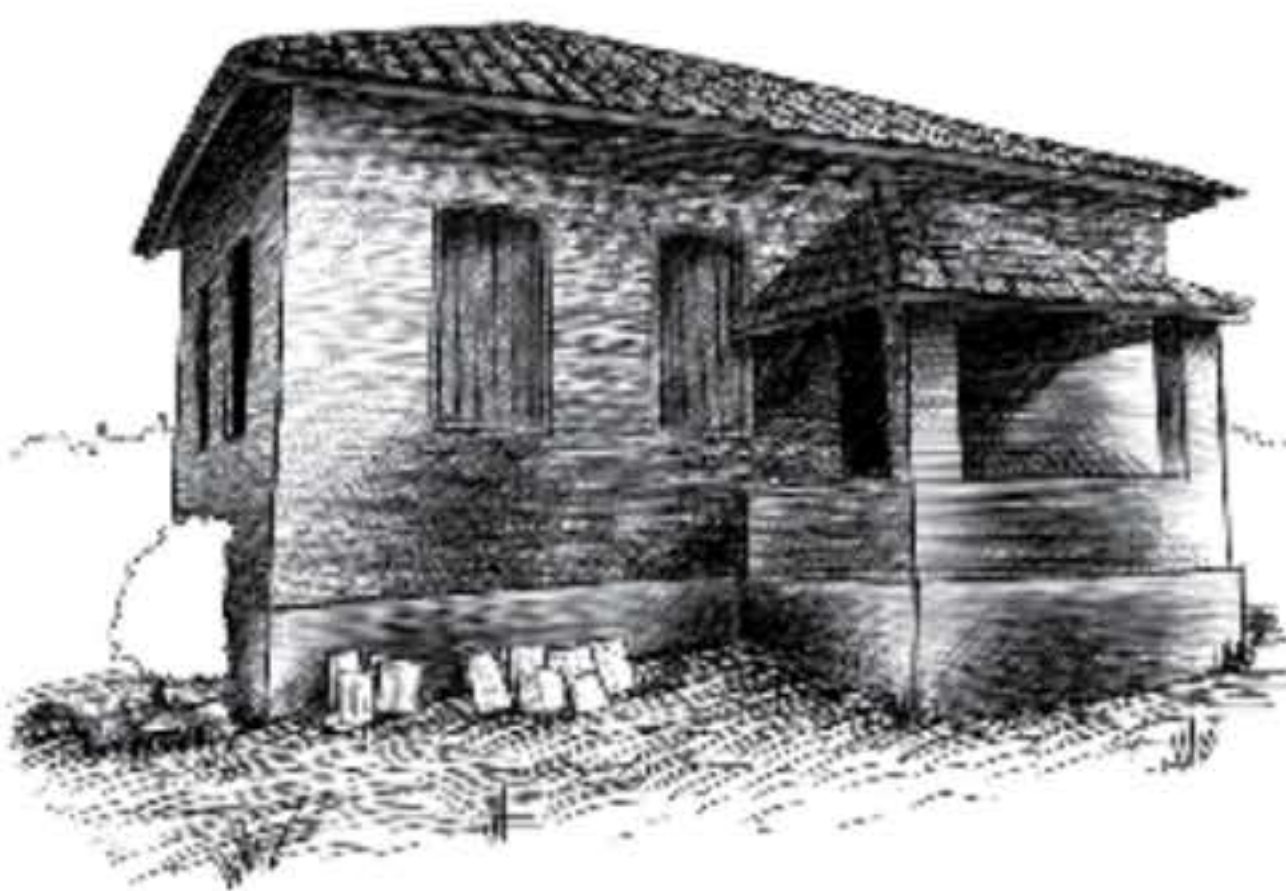
9º Passo: de forma similar, faça os efeitos entre as nervuras das folhas. E com traços próximos, faça a projeção das sombras escuras das pétalas sobre elas.

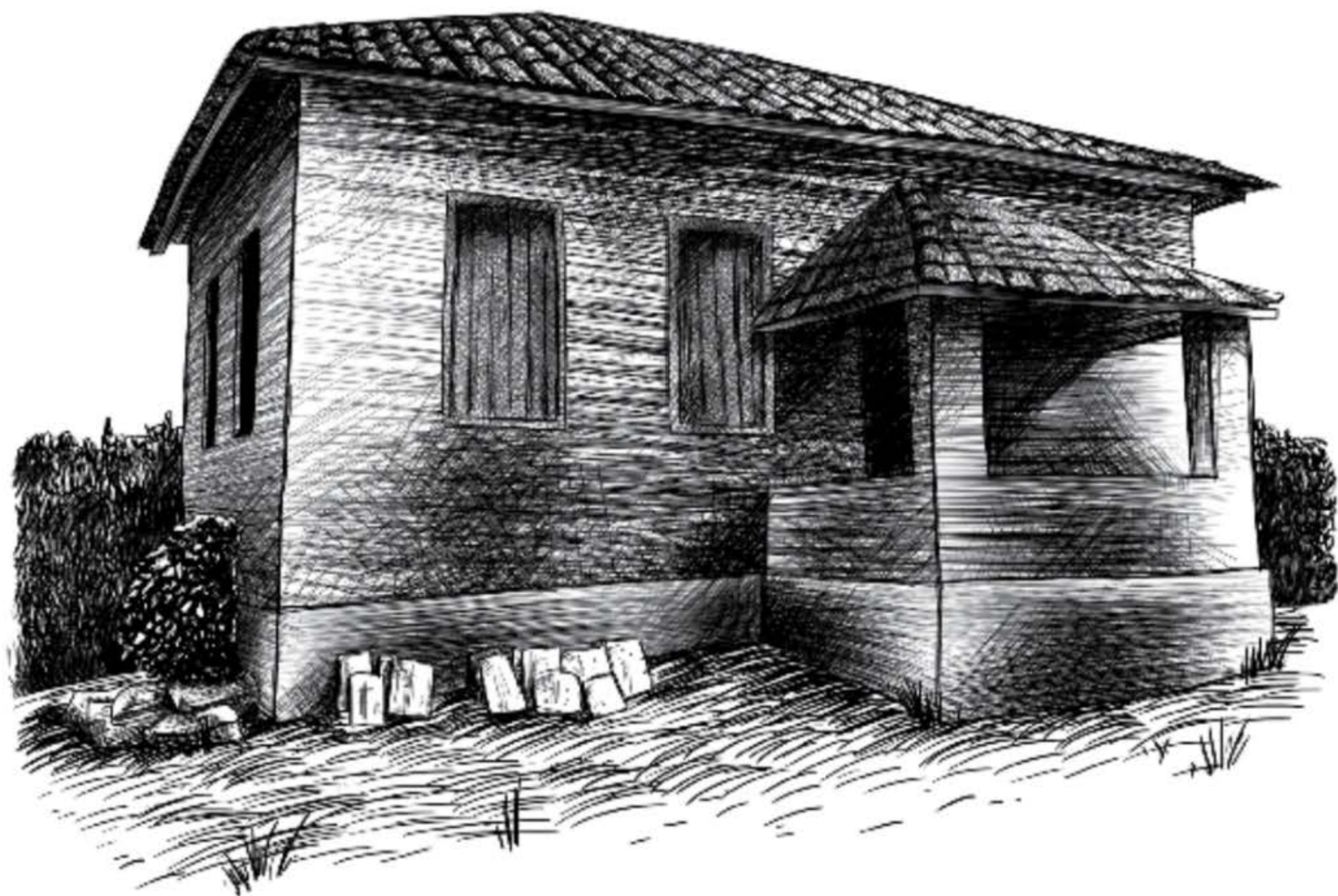
10º Passo: a textura do vaso é feita com hachuras em tramas cruzadas, a partir da clara para a escura, permitindo a luz direta e a refletida no lado oposto do vaso.

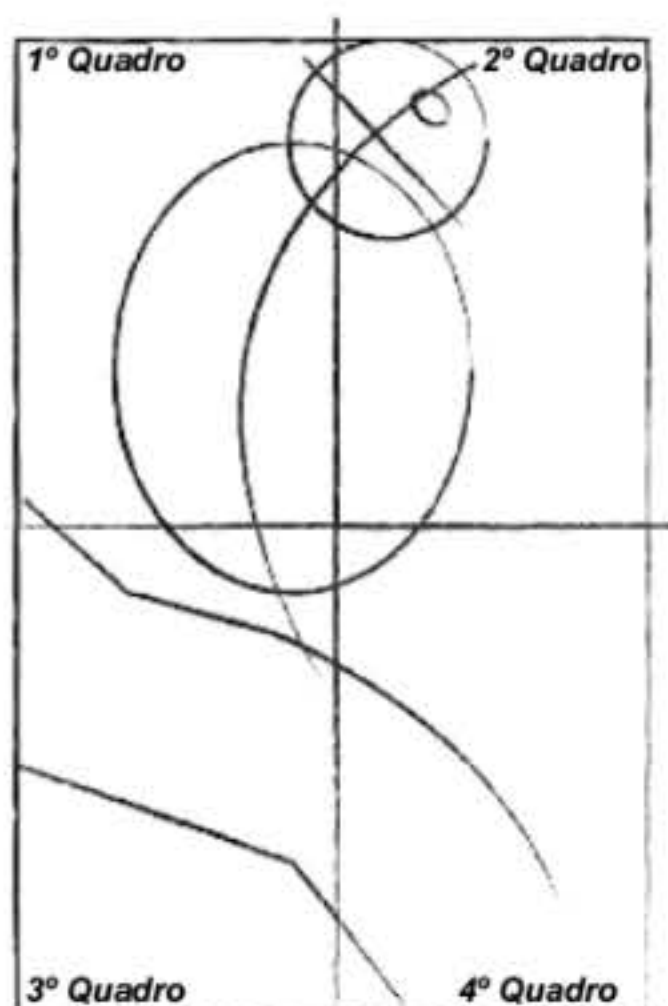
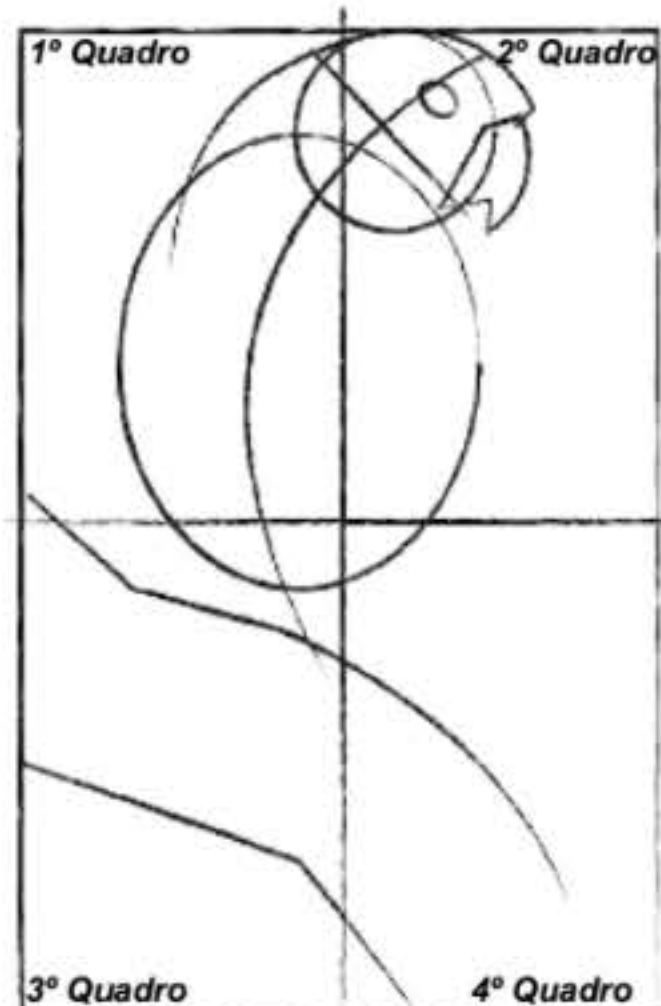
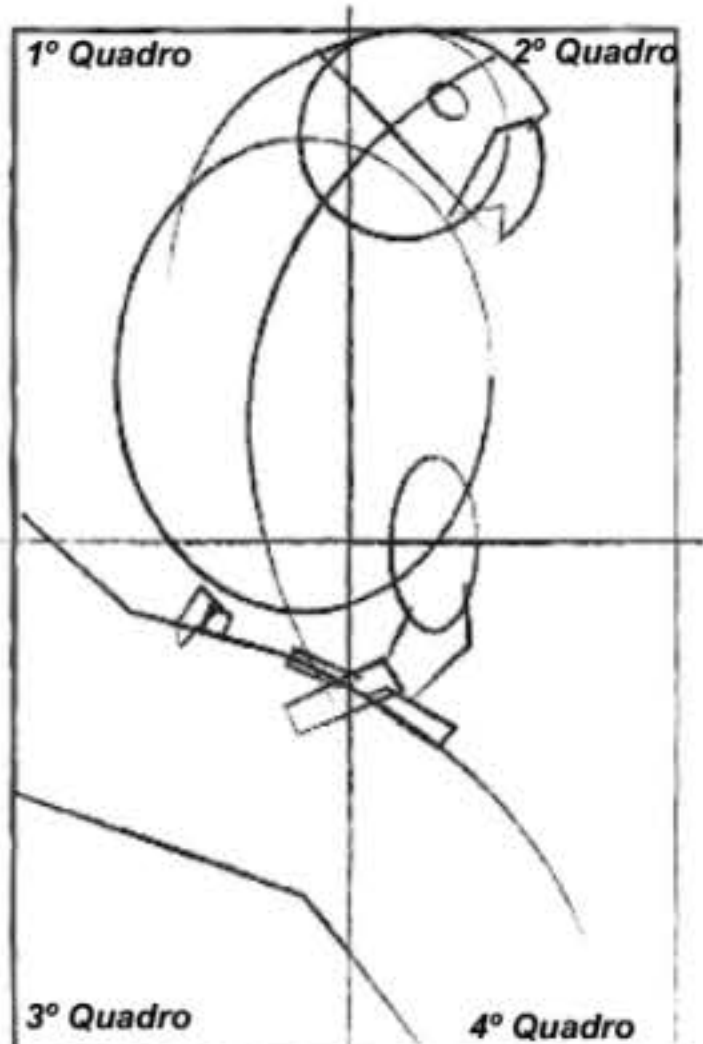
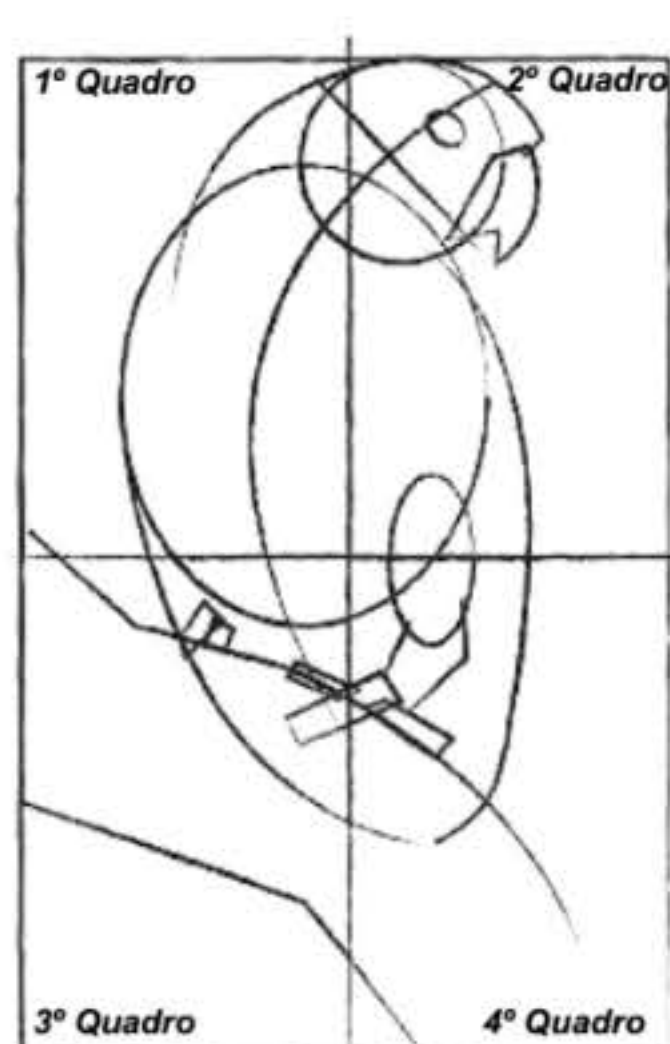
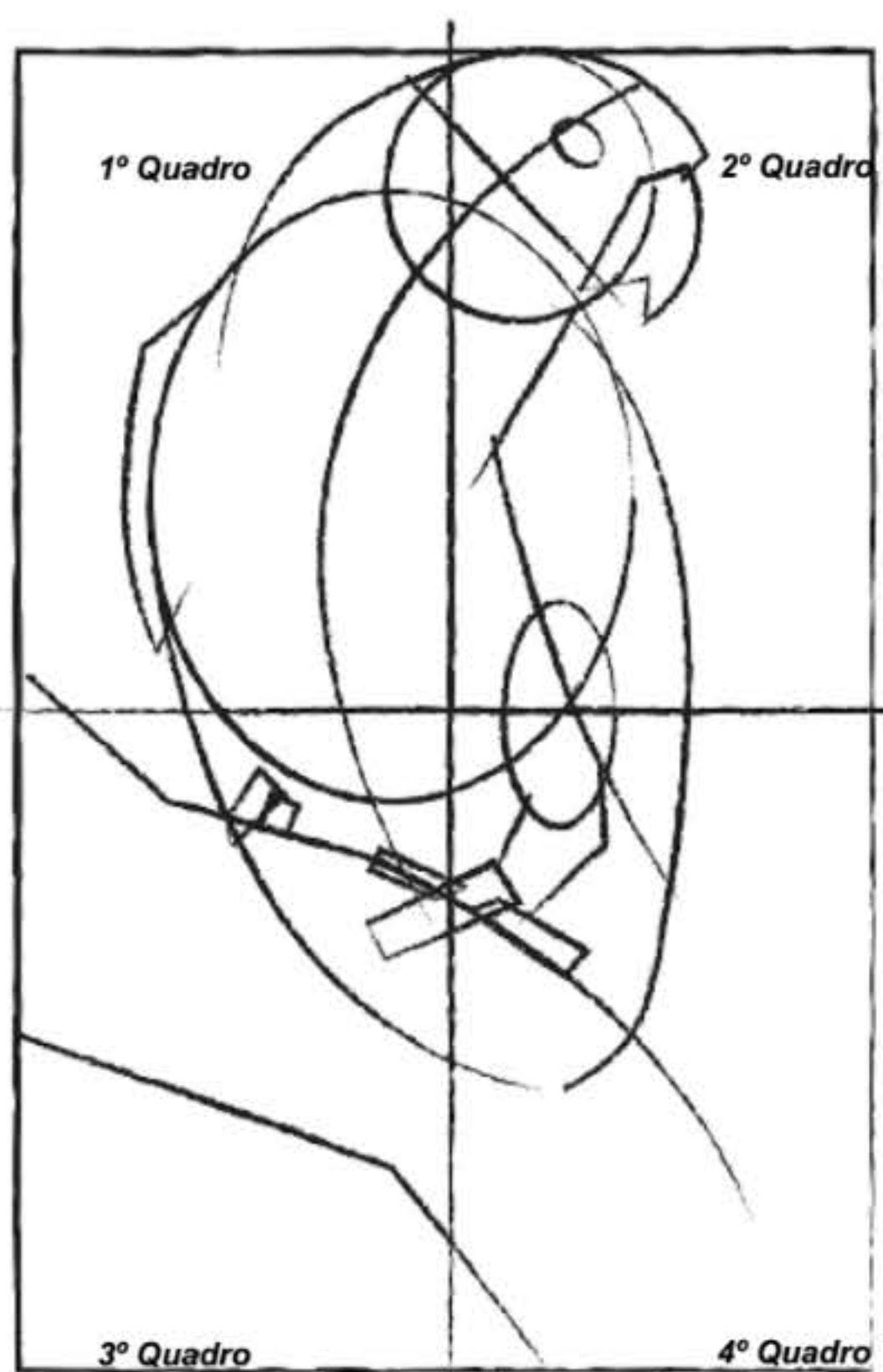
11º Passo: para a arte-final do arranjo, crie contrastes de claro e escuro com hachuras em linhas paralelas e em trama cruzada.

CASA – construção

Vista em perspectiva com 2 ponto de fuga

1º Passo: por um retângulo, dividido em quatro partes iguais, faça o enquadramento. Utilize a linha horizontal como linha do horizonte e, nas extremidades, dois pontos de fuga. Nos quatro quadros, desenhe a forma de um paralelepípedo em perspectiva. Entre os quadros 3 e 4, trace uma linha curva.

2º Passo: entre os quadros 1 e 2, em perspectiva, marque o telhado com dois pontos de fuga. Desenhe também as duas janelas acima da linha do horizonte pelo segundo ponto de fuga.

3º Passo: nos quadros 2 e 4, marque a porta com o segundo ponto de fuga. E marque a forma de um cubo para o alpendre. Sobre o cubo, faça uma forma triangular para o telhado, tudo com a utilização dos dois pontos de fuga. Na vista lateral, no quadro 1, desenhe duas janelas acima do horizonte no primeiro ponto de fuga.

4º Passo: no quadro 3, esboce duas formas retilíneas na parede da casa.

5º Passo: no quadro 1, à mão livre, faça uma linha curva para a vegetação. No quadro 2, outra linha curva. Desenhe duas formas circulares irregulares para os arbustos no quadro 3.

6º Passo: elimine as linhas de enquadramento e construção. Faça o detalhamento, deixando o desenho linear. Reserve as áreas iluminadas da casa para o trabalho com hachuras.

CASA – técnica

7º Passo: com hachuras em linhas paralelas horizontais, proceda com a matização e o sombreamento da fachada e da vista lateral da casa, representando o madeiramento.

8º Passo: primeiro, marque o telhado da casa. Em seguida, com as tramas das hachuras, faça o sombreamento acima, respeitando a luz direta. Abaixo, faça o sombreamento mais escurecido. Defina também a porta em trama hachurada bem escura.

9º Passo: faça as janelas na vista lateral bem escuras. Nas janelas frontais, faça as texturas de madeira. Repita o procedimento na casa, no telhado e no alpendre. A parte inferior da casa terá textura de alvenaria, feita com hachuras horizontais.

10º Passo: com hachuras curvadas, faça a textura do solo. Tracejamentos soltos são as hachuras das pedras e das ardósias. Com traços riscados, faça os matinhos. Em seguida, faça áreas escuras em pontos específicos da casa com cruzamento de hachuras de meios-tons a escuros.

11º Passo: caracterize a vegetação e o arbusto com hachuras curvas e irregulares, dos tons claros aos escuros. Reforce as passagens mais escuras com mais hachuras fechadas, a fim de obter os contrastes necessários com a luz direta e a rebatida.

AVE – construção

Papagaio

1º Passo: faça um retângulo dividido em 4 quadros. Com linha de eixo, faça um círculo nos quadros 1 e 2 e, dentro dela, uma pequena elipse. Nos quatro quadros, faça uma grande elipse. Nos quadros 1, 3 e 4, trace a forma de um galho.

2º Passo: no quadro 1, dê forma ao pescoço do papagaio e, no quadro 2, faça a forma do bico.

3º Passo: no quadro 3, faça duas formas retangulares para o pé. Entre os quadros 2, 3 e 4, esboce uma elipse para a coxa, um triângulo para a pata e três formas retangulares para os dedos do papagaio.

4º Passo: nos quatro quadros, faça uma forma oval para marcar as asas e as penas.

5º Passo: no quadro 1, defina a posição da asa direita. No quadro 2, para definir o pescoço e a asa, faça uma forma triangular dentro de uma elipse, passando pela coxa.

6º Passo: depois de terminar o esboço, apague as linhas de enquadramento e perspectiva. Defina a sua plumagem, o olho, o bico, as asas e a forma das garras. Defina melhor o tronco. Elimine todo o esquema e deixe o desenho linear. Em seguida, aplique a posição da luz e deixe as áreas reservadas.

AVE – técnica

7º Passo: a partir da cabeça, trabalhe a plumagem com hachuras em linhas paralelas em cada pena, até a altura da linha do peito. Deixe o entorno do olho com poucas hachuras para tom claro.

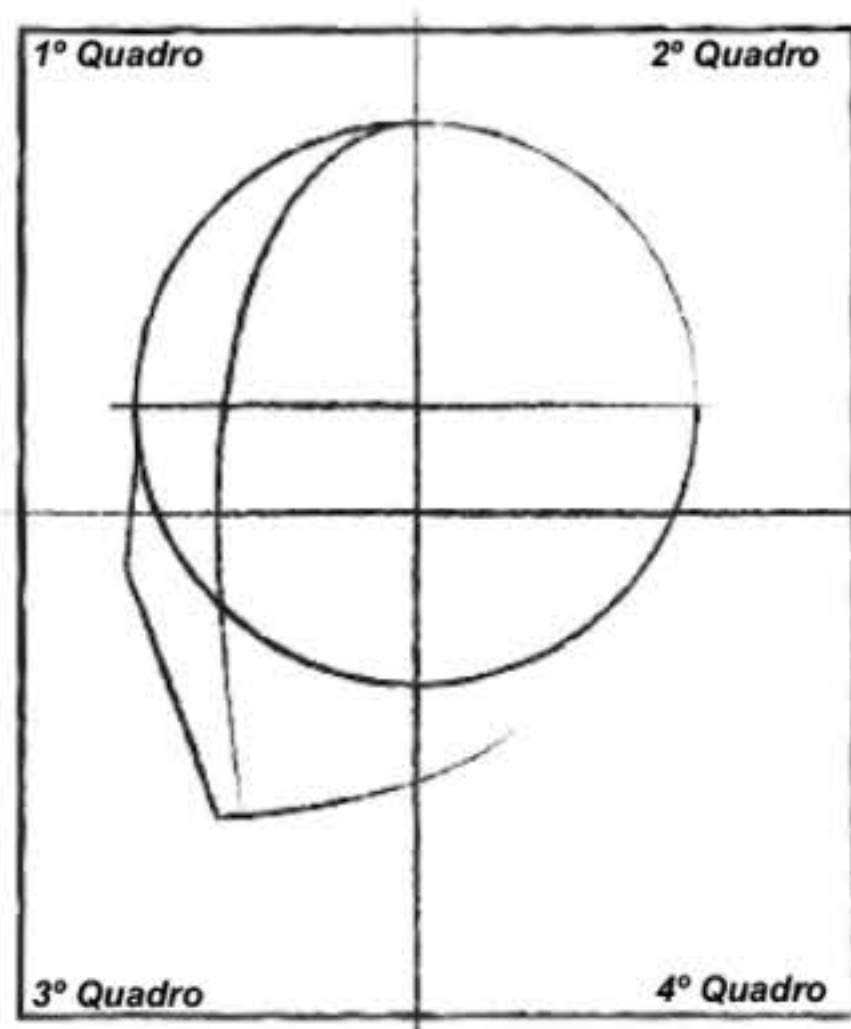
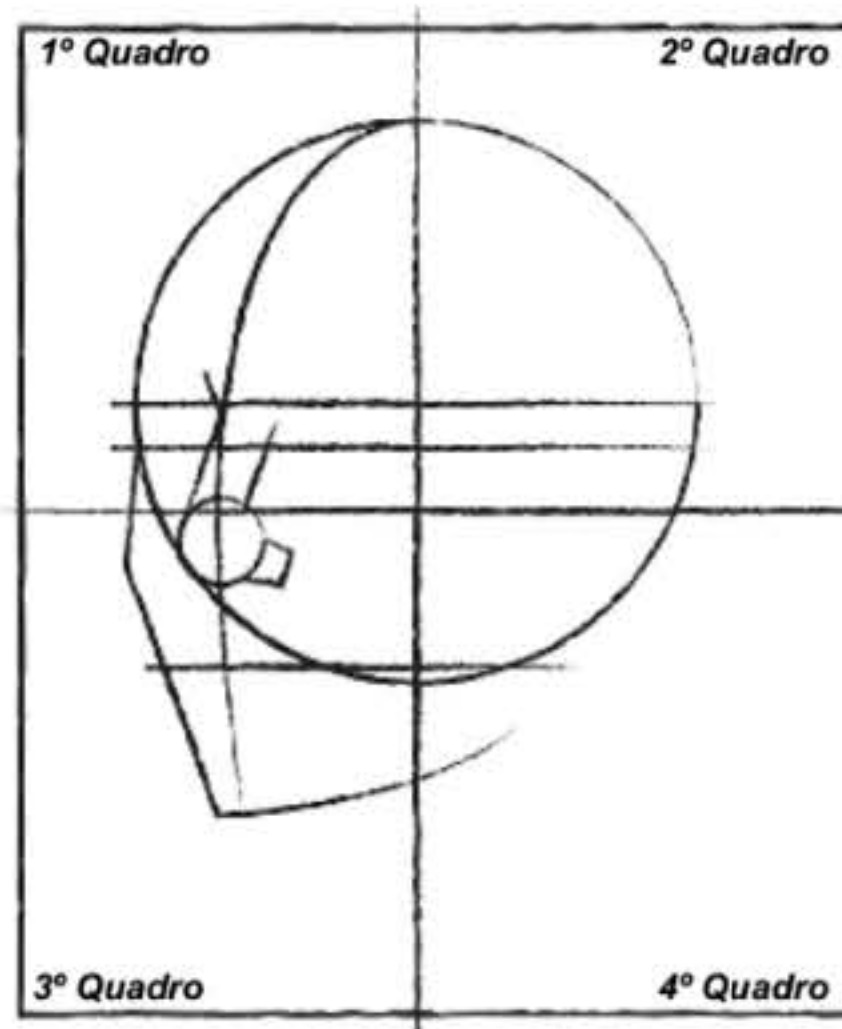
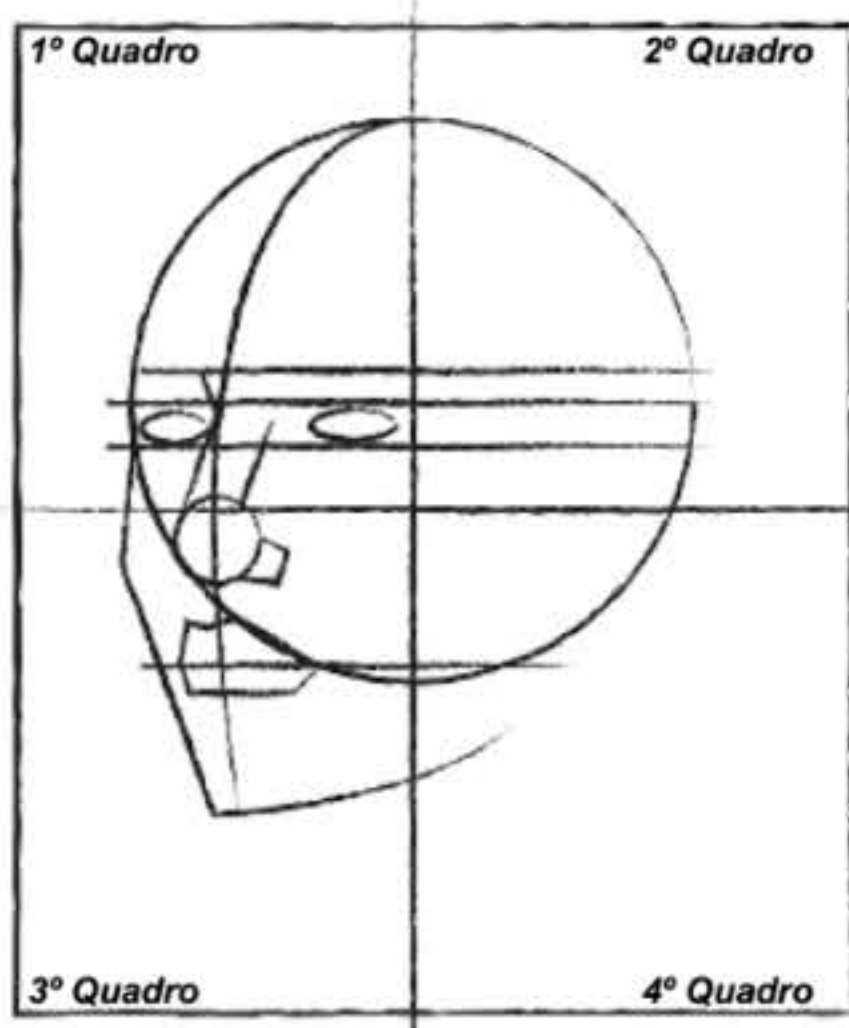
8º Passo: poucas hachuras são feitas no peito a fim de deixá-lo mais claro. Abaixo da linha do peito até o pé, aplique hachuras paralelas de meio-tom a escuro.

9º Passo: trabalhe o olho com hachuras na íris. Pinte o contorno e a pupila de preto. No bico, aplique hachuras entre meio-tom e tom escuro. Nas patas, aplique meios-tons.

10º Passo: ainda com hachuras em linhas paralelas, com variação de tonalidades, pinte as asas e parte da cauda.

11º Passo: para o tronco, faça hachuras mais carregadas para a textura da madeira. Aplique hachuras em tramas cruzadas no bico, nas plumagens inferiores, nas asas, nas patas e no tronco, mantendo o contraste entre claro e escuro.

ROSTO – construção

Rosto feminino em vista de 3/4

1º Passo: faça um retângulo em posição vertical dividido em quatro partes. Utilizando o eixo de medidas iguais, desenhe um círculo nos quatro quadros. Faça a linha de direção da cabeça. Meio círculo abaixo, marque um ponto. Entre os quadros 1, 3 e 4, marque a forma da face e da mandíbula.

2º Passo: trace a linha dos olhos abaixo da linha eixo horizontal e a linha interlabial na altura do círculo. No primeiro quadro, com um pequeno círculo e linhas retas, sobre a linha de direção da cabeça, dê forma ao nariz.

3º Passo: posicione os olhos entre as linhas no quadro 1. No quadro 3, dê forma aos lábios sobre a linha de direção da cabeça e sobre o interlabial.

4º Passo: esboce as sobrancelhas. Entre os quadros 1 e 2, inicie a forma do cabelo.

5º Passo: nos quadros 1 e 3, do alto da cabeça ao lado do rosto, dê forma ao cabelo. Nos quadros 2 e 4, também do alto, na parte de trás da cabeça e cobrindo parte do rosto, termine o esboço do cabelo.

6º Passo: retire todas as linhas de construção e enquadramento para deixar o desenho linear. Em seguida, termine o olho, a forma do nariz e os lábios. Depois, projete a luz sobre a cabeça. Reserve as áreas iluminadas.

ROSTO – técnica

7º Passo: com uma caneta de ponta mais grossa, comece a hachurar o cabelo, definindo a direção das mechas. Em seguida, com linhas cheias, faça o fio a fio para deixar o brilho feito pela luz direta.

8º Passo: termine a ilustração do cabelo e, com uma caneta mais fina ou com a pena mosquito, faça os efeitos nas sobrancelhas.

9º Passo: com linhas de hachuras verticais e paralelas, pinte os lábios com meios-tons a tons escuros, reservando os brilhos de luz direta. No pescoço, as hachuras são tramas cruzadas com efeito de claro a escuro.

10º Passo: ainda com hachuras cruzadas, modele a face com tons claros a meios-tons. Abaixo dos lábios, aplique tons mais escuros.

11º Passo: agora, trabalhe no sombreamento em volta dos olhos, ainda com a pena mosquito. A mesma técnica se aplica ao nariz e sua parte inferior. Com a caneta mais fina, detalhe o contorno dos olhos, cílios, íris e pupila. Preserve as áreas luminosas e com brilho para os contrastes.

AGUADA

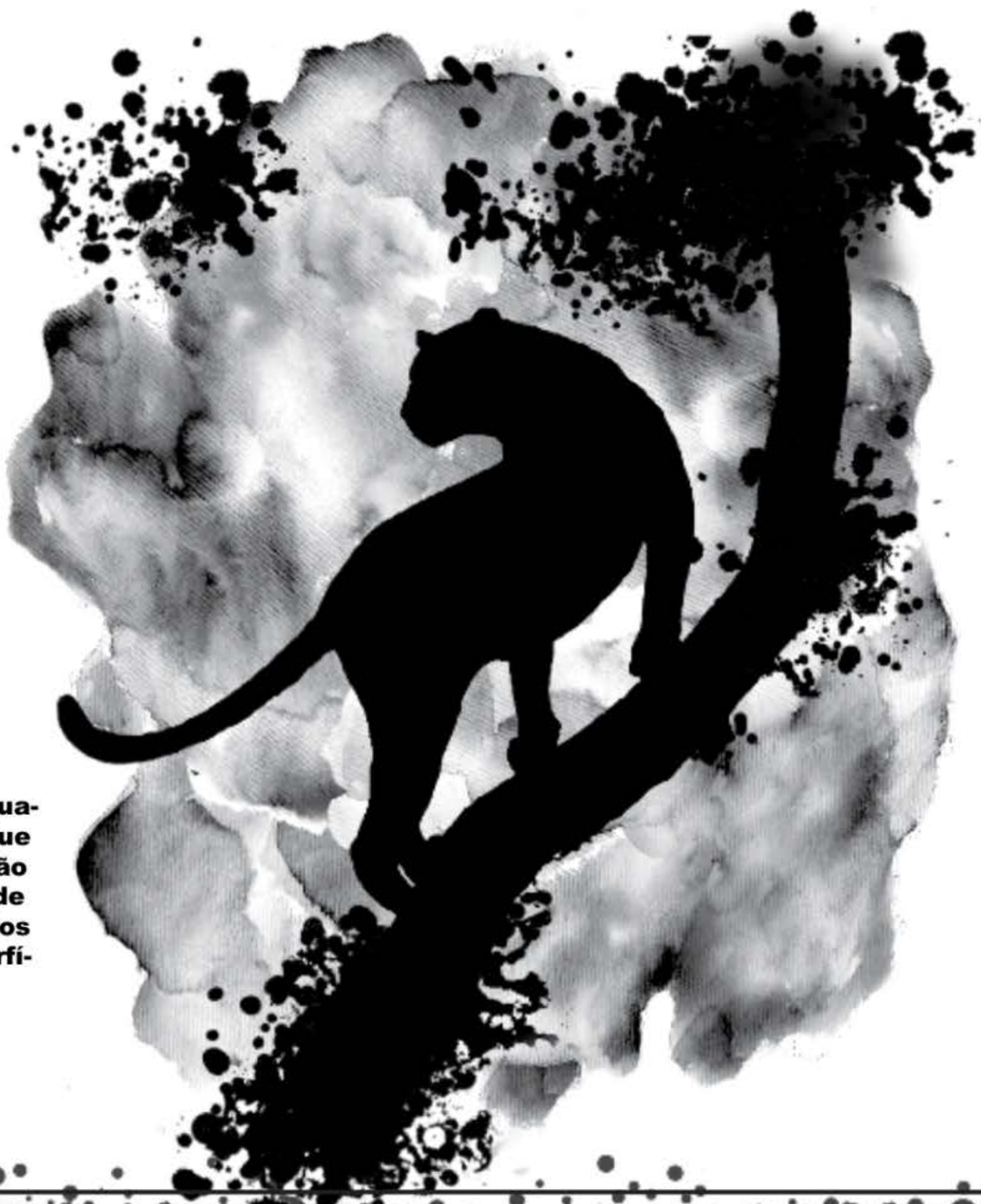
AGUADA

A atual tinta nanquim ou tinta da China é produzida a partir da mistura de cânfora, gelatina e negro de fumo. Em geral, ela é encorpada e opaca, dando boa cobertura aos desenhos e ilustrações em variados suportes. Ao adicionar água, é possível obter tonalidades de cinza, e sua secagem é muito rápida.

A pintura com nanquim aguada se utiliza da variação das tonalidades de sombreamento e pela quantidade de água adicionada à tinta. Dependendo da técnica aplicada, os efeitos entre as tonalidades de cinza à preta muito escura podem ser executados em pinceladas únicas. Não há regra para a aplicação da técnica quanto à quantidade de tinta na água: pode ser de 5/1 gotas, para efeitos mais claros, ou 20/1 gotas para as mais escuras.

MATERIAIS

O papel é primordial aos primeiros estudos sobre a pintura com nanquim aguada. Assim, os melhores são os mais encorpados, ou seja, com gramatura 200g/m2 ou mais. Pode ser em tamanho A4 ou A3 do tipo Canson, Acqua, Fabriano, Filiart, Telado ou Vergê. Também é necessário um lápis que faça traçados claros e que não marque a folha. Os lápis HB são os mais indicados (há quem opte por lapiseiras) e mais fáceis de apagar. Utilize borrachas brancas bem macias e maleáveis para eliminar possíveis erros. Para apontar os lápis, o instrumento recomendado é o estilete, pois com ele é possível moldar a ponta do lápis. Todavia, para manter a ponta sempre fina, utiliza-se uma lixa fina.

O papel para aguada tem trama que reduz a absorção da tinta, a fim de que os pigmentos fiquem na superfície dele.

TINTA E ÁGUA

As tintas líquidas são versáteis para a aplicação desta técnica. Similar à aquarela, requer alguns cuidados: primeiro, antes de aplicá-las ao desenho, é importante fazer alguns testes para se estabelecer a intensidade das tonalidades, se serão mais claras ou escuras. Por isso, não tenha medo de misturá-las com água, pois assim será possível preparar uma gama de nuances. Outro cuidado que se deve ter é experimentar os diversos tipos de papéis e escolher os ideais – se o papel será mais encorpado com uma superfície mais áspera, lisa ou texturizada. As técnicas mais comuns de trabalho são a aguada sobre papel seco e sobre papel umedecido.

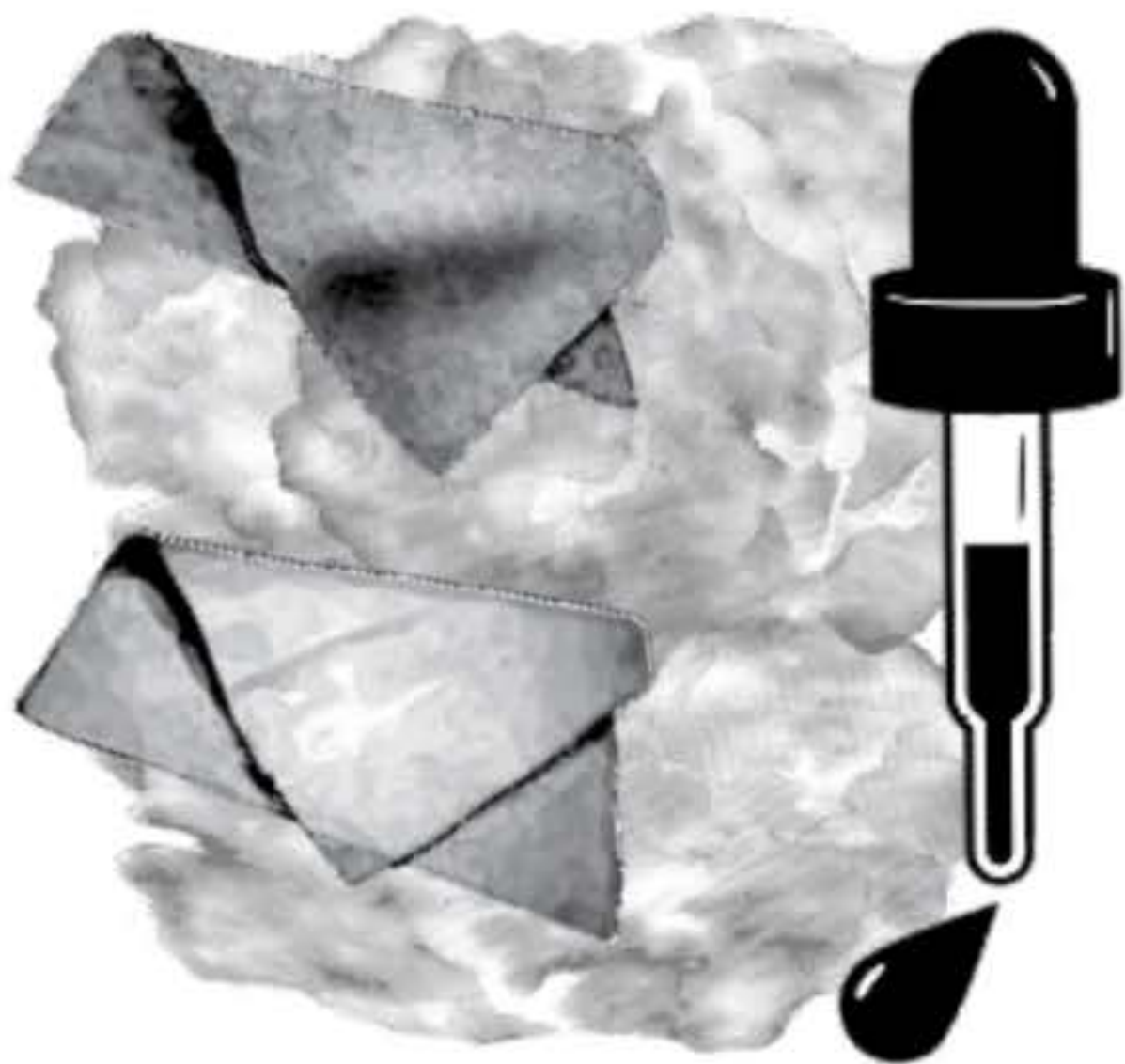
Pode-se utilizar tinta nanquim tanto em frasco como em tubo. Caso escolha o frasco, opte por um conta-gotas para medir a quantidade de tinta a ser utilizada. Algumas marcas têm tampa com bico dosador. O tubo é próprio para o gotejamento da tinta.

O copo com água oferece algumas funções básicas: umedecer o papel quando o tempo está muito quente e seco; corrigir borrões na pintura; controlar a densidade da tinta;e limpar os pincéis.

INSTRUMENTOS

As ilustrações em nanquim aguada requerem a utilização de alguns materiais de apoio. Basicamente, todo o trabalho é feito com pincéis, contudo, por não ser uma pintura direta como em preto e branco, godês e conta-gotas também são usados. O artista deve ter atenção à escala de valores tonais, uma vez que, ao se valer de uma referência fotográfica ou modelo vivo, utiliza-se muito o godê ou pires para se chegar a um determinado tom. Assim como o tecido, que pode ser utilizado de duas maneiras diferentes: para limpeza e como absorvente de excessos.

Pires: de material plástico ou de porcelana, pode ser utilizado para se obter as cinzas. Contudo, muitos efeitos podem ser elaborados com o pincel umedecido com água e testado antes da pintura.

Pano: para a limpeza e secagem dos materiais, além de absorver o excesso de água ou tinta que pode se acumular nos pincéis.

Godê: recipiente de metal, plástico ou porcelana, apropriado para o pintor diluir tintas. A vantagem da utilização do godê para a aguada é que seus diversos gomos permitem fazer várias escalas de tons de cinza.

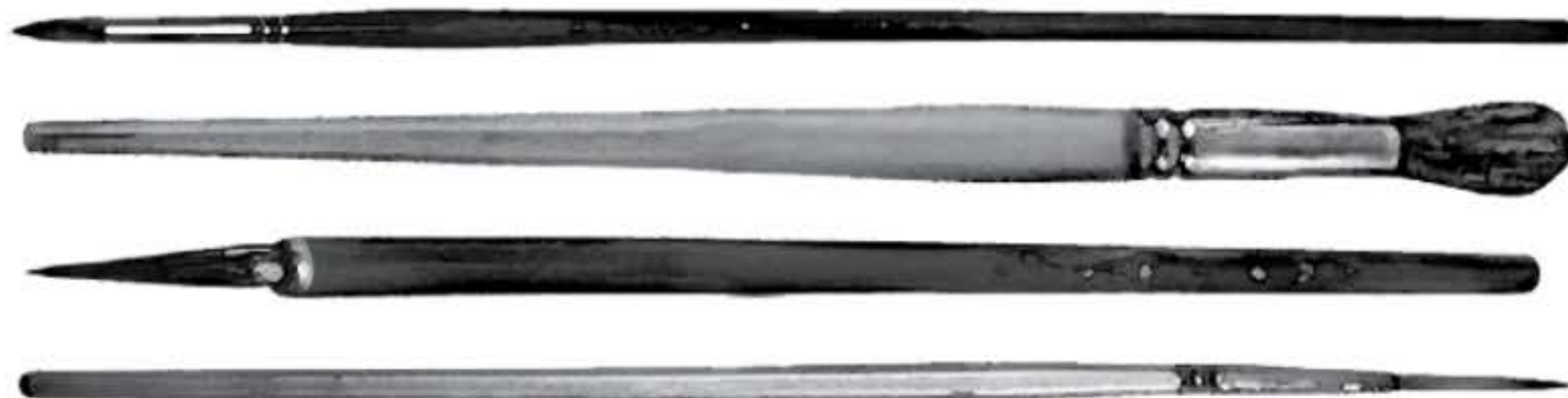
Conta-gotas: a utilização se faz necessária a fim de obter diversas proporões, como: uma, duas ou mesmo dez gotas para uma parte de água, em que se obtém variadas tonalidades de cinzas.

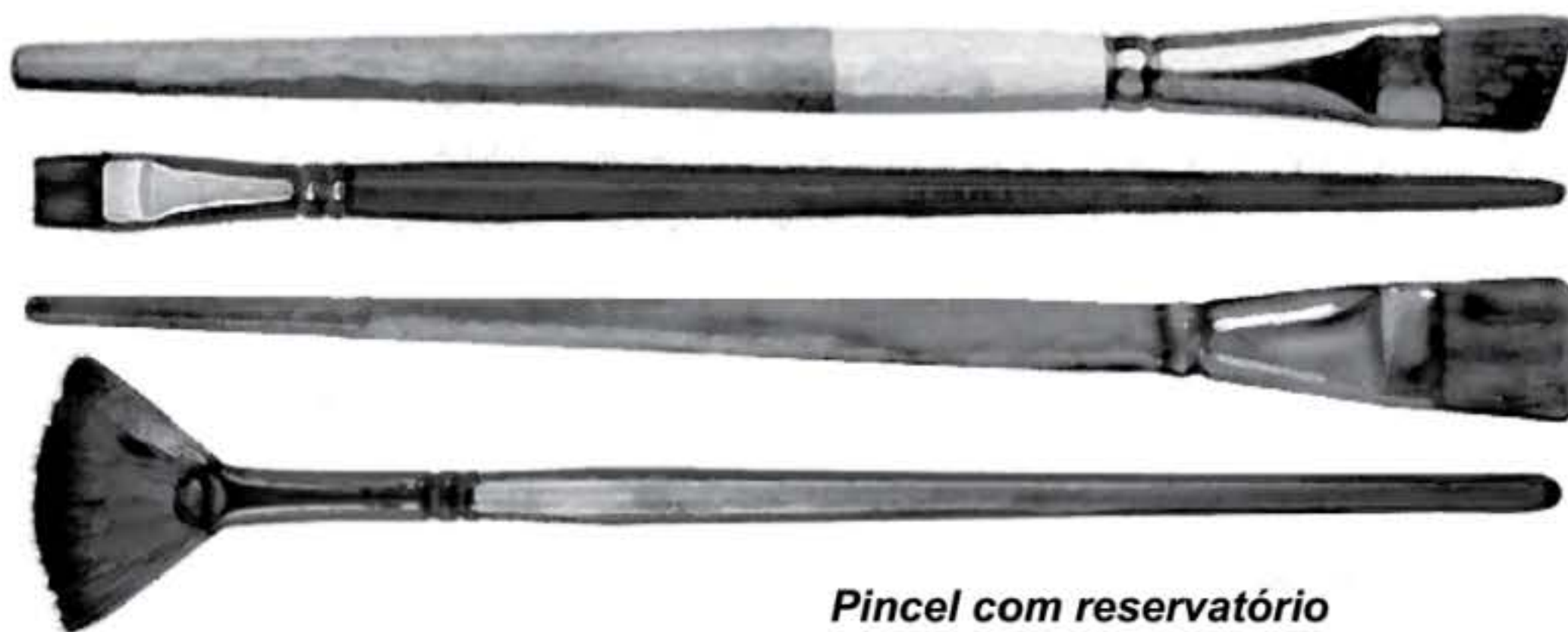
PINCÉIS

A seleção e escolha de pincéis é algo muito pessoal, cada artista tem seu jeito de empunhar o instrumento e sua forma de trabalhar. Por exemplo: no Ocidente, trabalha-se com o pincel em posição mais inclinada; no Oriente, devido ao shodō, caligrafia oriental, a empunhadura é verticalizada, mesmo para as técnicas de pinturas com nanquim aguada.

Os pincéis podem ser de pelos naturais – mais macios e versáteis, com capacidade de carregar bem a tinta, além de serem mais fáceis de limpar – e de cerdas sintéticas, mais duras e ásperas, apropriadas a tintas mais pastosas.

Pelos redondos

Os pincéis de pelos macios e arredondados têm a numeração que vai de filete 000 ao 30, uma pequena trincha, em algumas marcas. Os de pelos mais curtos são mais facéis de controlar do que os de pelos muito longos.

Pelos achatados ou planos

Os pincéis chamados “chatos” têm a virola achatada, parecendo uma pequena vassoura. Sua forma quadrada permite que se cubram áreas maiores da pintura. Sua numeração vai do 2 ao 24, dependendo do fabricante.

Pincel leque

Sua principal função é suavizar a passagem da tinta.

Pincel com reservatório

Elaborado para armazenar pequena quantidade de água e dispersá-la conforme pressão que se faz em seu cabo. De tamanho pequeno, médio e grande, é possível abastecê-lo com tinta diluída.

EXERCÍCIOS – TONS

Para entender a forma, o volume e a textura de um corpo ou objeto, só é possível com as variações de tons entre o branco, o cinza e o preto, em passagens graduais. É fundamental ao desenhista saber ver como ocorre a intensidade de luz sobre um objeto ou corpo, bem como o elemento se comporta na ausência desta luz. É impossível desassociar a escala de tons da luz e da sombra. Procure fazer as transições suaves.

1º Passo: para este exercício, desenhe um retângulo com medidas de 4,0 cm x 20,0 cm. Iniciando com efeitos de cinzas mais escuros, faça a dosagem da tinta diluída em água. Com a ponta de um pincel macio umedecido pela tinta, faça o meio-tom escuro para os cinzas mais claros ao suavizar as passagens apenas com água.

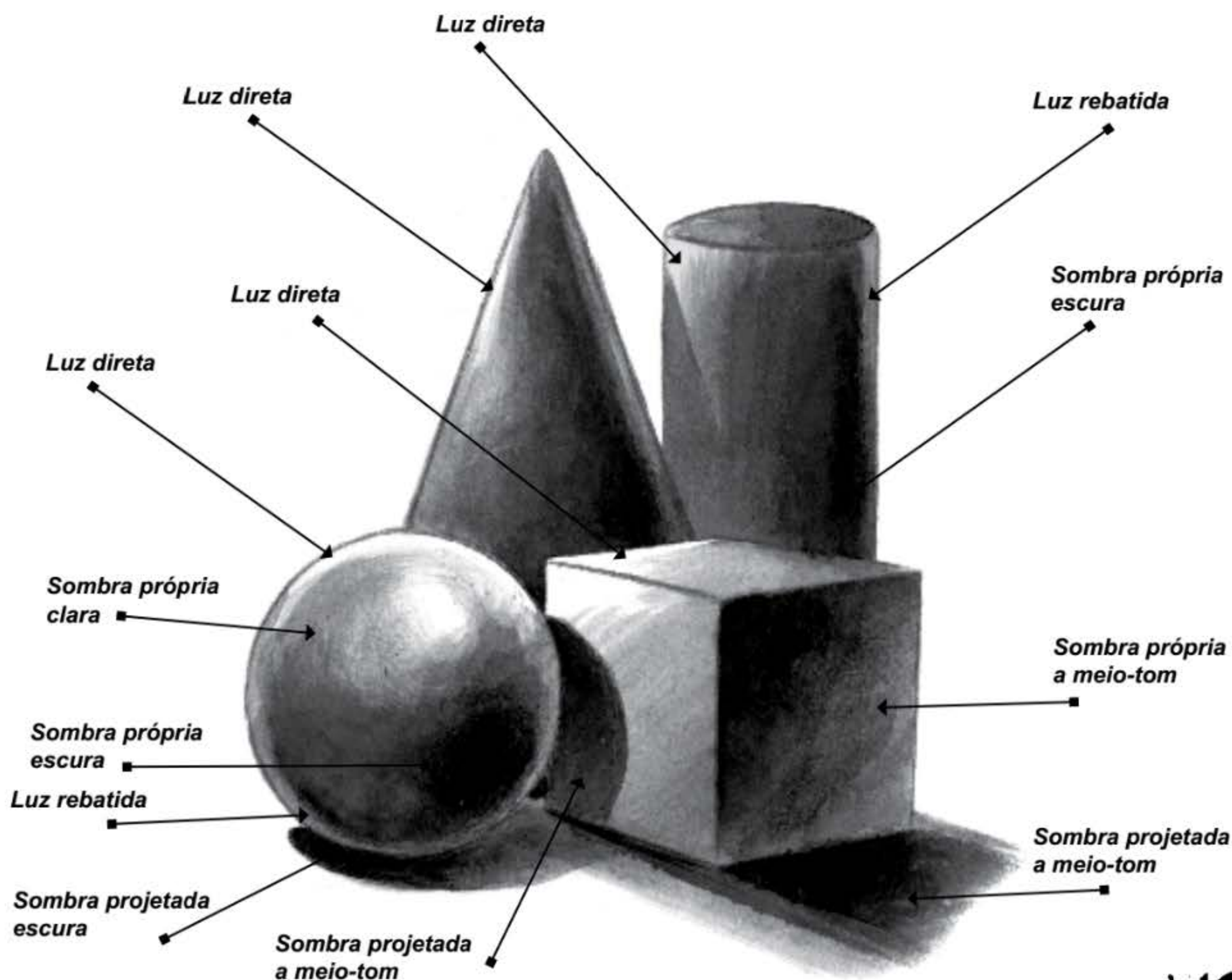
2º Passo: agora, comece com uma tonalidade mais escura, quase preta, em uma extremidade do retângulo. Com o pincel umedecido pela água, crie os efeitos mais claros, iniciando com os conceitos básicos de pintura de formas tridimensionais simples. Este efeito de aguada deve manter a forma do retângulo.

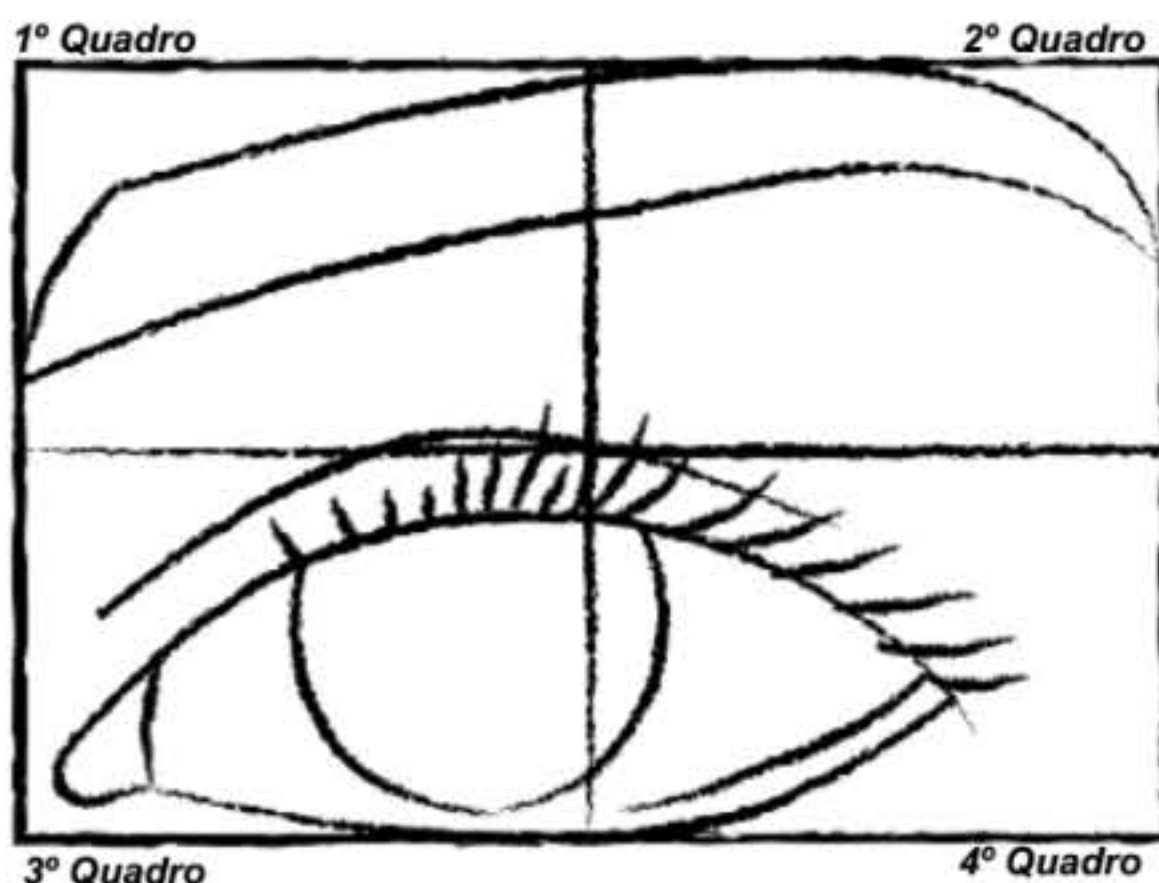
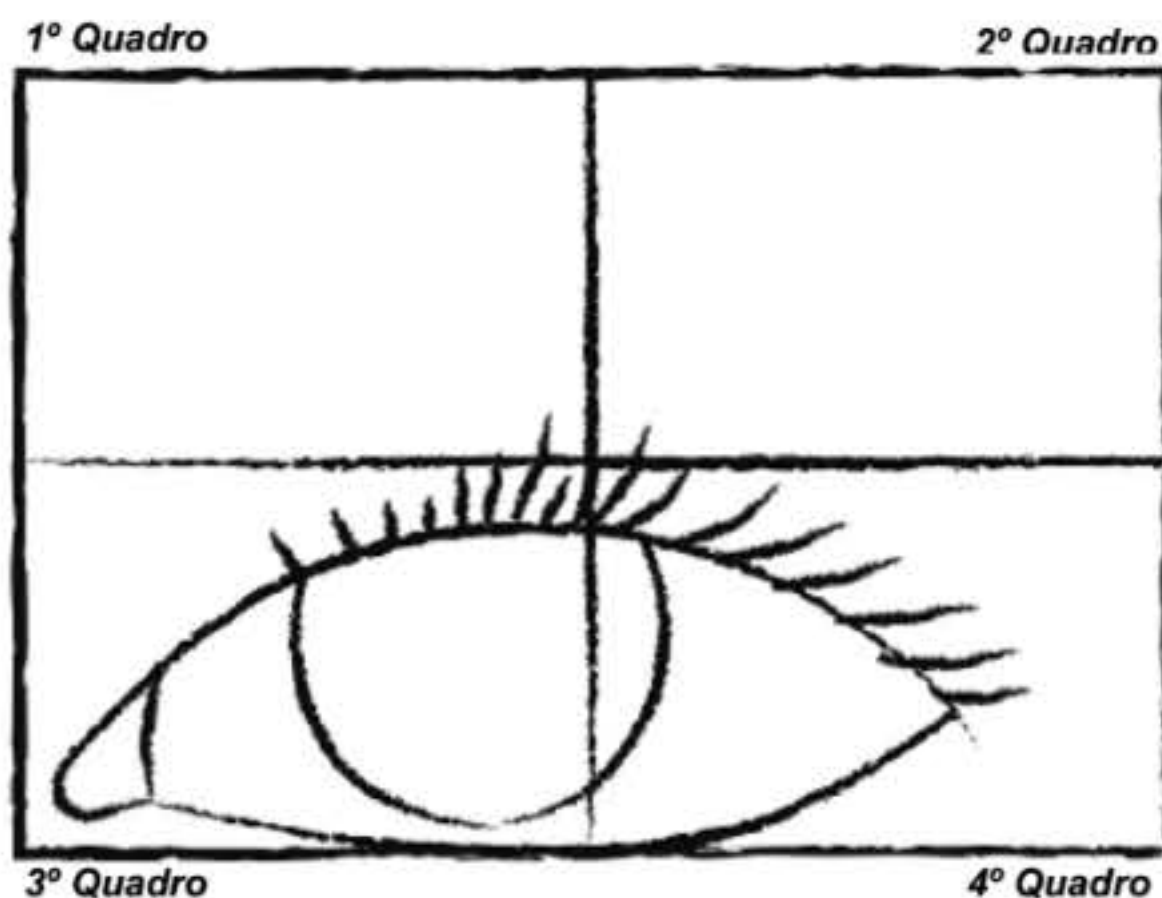
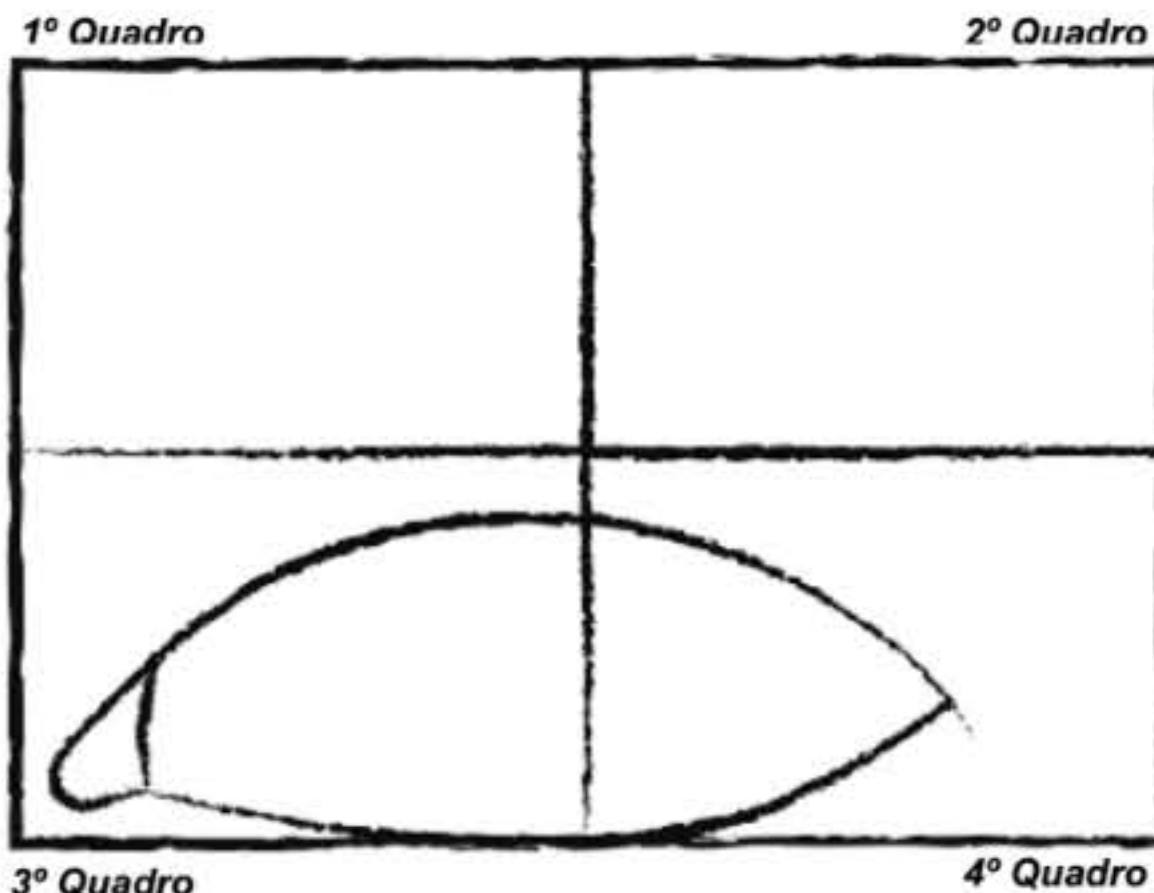
3º Passo: a tonalidade mais clara é feita no retângulo como um todo. Para conseguir o efeito mais escuro do geométrico, trabalhe com a sobreposição das tintas escuras sobre as mais claras.

4º Passo: das meias tonalidades para as mais claras, o trabalho ocorre pela adição de mais água até conseguir chegar às áreas iluminadas pela luz direta.

LUZ E SOMBRA

A luz, a sombra e a escala de tons têm grande importância no desenho, principalmente quando se deseja passar ideia de forma, volume e textura. Como se trabalha com a visão positiva, sobre o fundo, em geral branco, então as passagens das tonalidades cinzas se distribuem adequadamente sobre as figuras. Este é o segredo da pintura e da ilustração: o domínio de claro, escuro e penumbra, efeitos com os quais se finaliza o desenho em marcantes contrastes. As graduações são obtidas com leves passadas de tinta até as mais escuras, com o intuito de harmonizar as tonalidades, o que se equivale a captar a correta representação dos volumes e texturas. Tanto o excesso como a falta de contraste não tornam o desenho realista.

Antes de fazer a pintura de um desenho, procure estudar formas, volumes, texturas, luz e sombra em figuras geométricas, dando o devido valor a cada uma.

EXERCÍCIOS – OLHO

Desenho e técnica – passo a passo

Método para desenhar: são necessários os recursos de enquadramento, proporções, alinhamentos e sombreamento com contrastes de claros e escuros.

1º Passo: faça um retângulo em posição horizontal dividido em quatro partes iguais. Entre os quadros 3 e 4, trace uma forma elíptica, na qual será marcado o canto do olho, com a ponta arredondada e uma pequena linha em arco para a esclera.

2º Passo: dentro da elipse, uma forma circular é marcada entre os quadros 3 e 4 para a íris. Sobre o contorno do olho, trace algumas linhas para dar forma aos cílios.

3º Passo: acima do contorno do olho, trace a linha da pálpebra. Entre os quadros 1 e 2, desenhe a forma da sobrancelha a fim de completar o olho feminino. Abaixo da íris, faça outra linha, seguindo o contorno do olho para a pálpebra inferior.

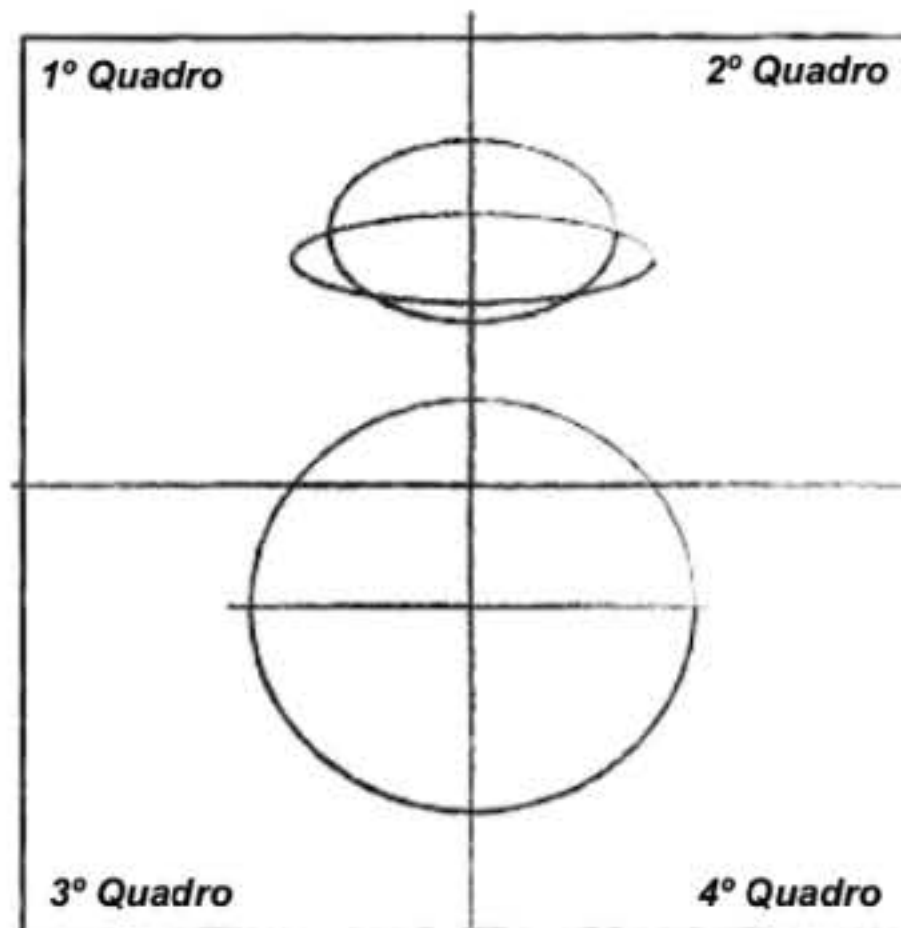
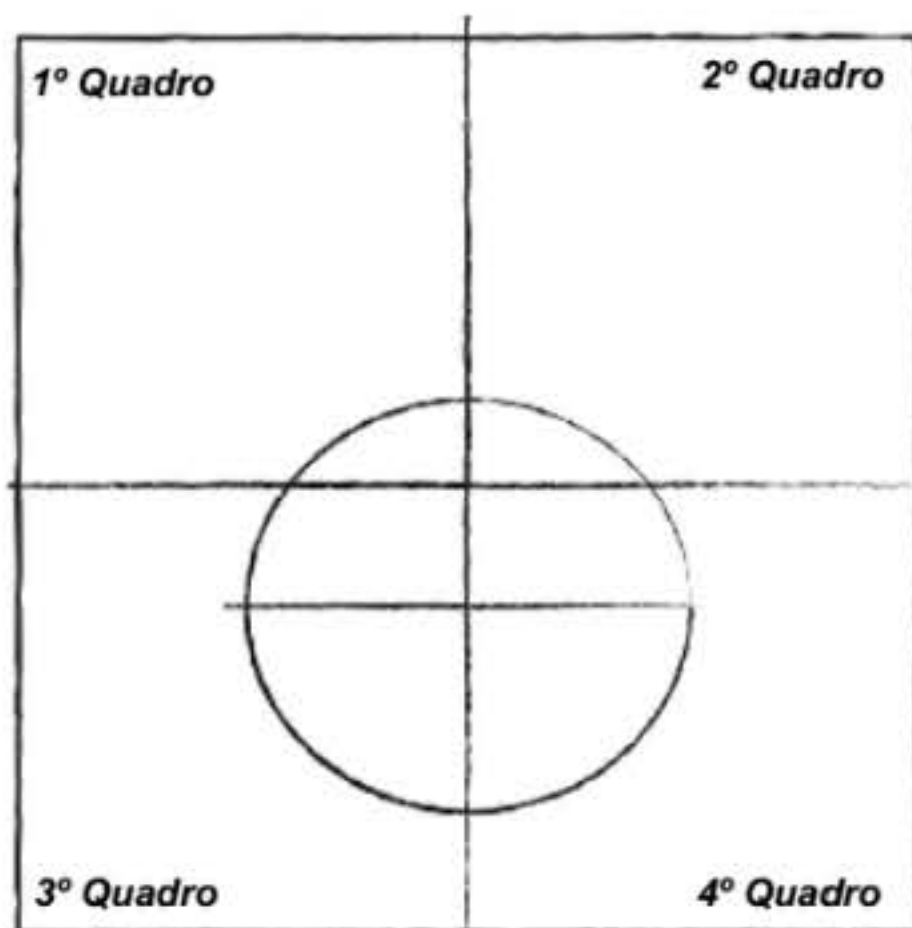
Utilize pincéis tipo filete nº 2 ou 4.

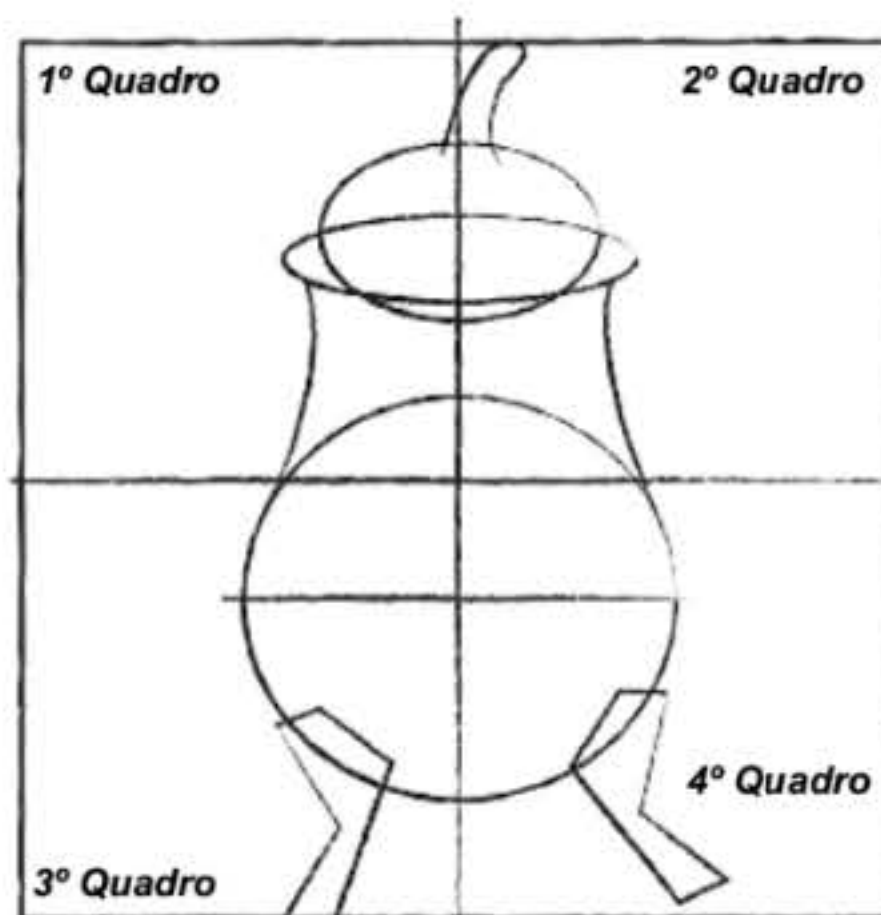
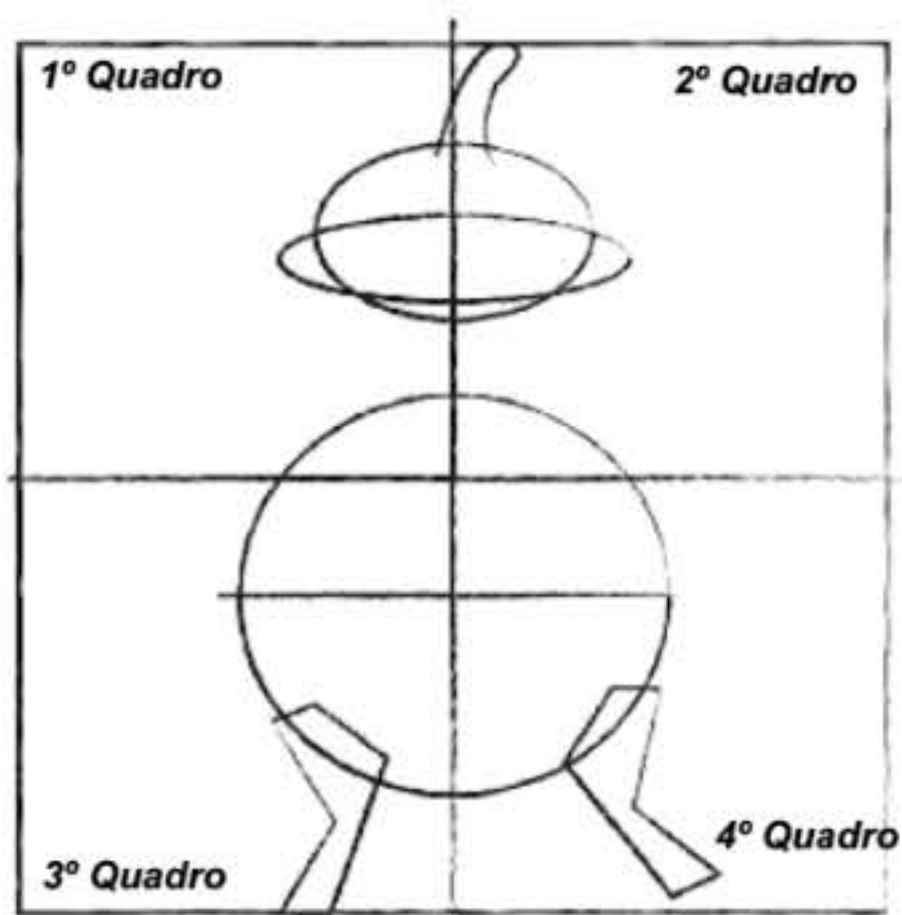
4º Passo: termine o esboço com um círculo para a pupila dentro da íris. Apague o enquadramento e reserve as áreas de luz e sombra. Em pintura de seco sobre seco, inicie a pintura com aguada clara. Aguarde um pouco e sobreponha com meios-tons para pintar a forma do olho.

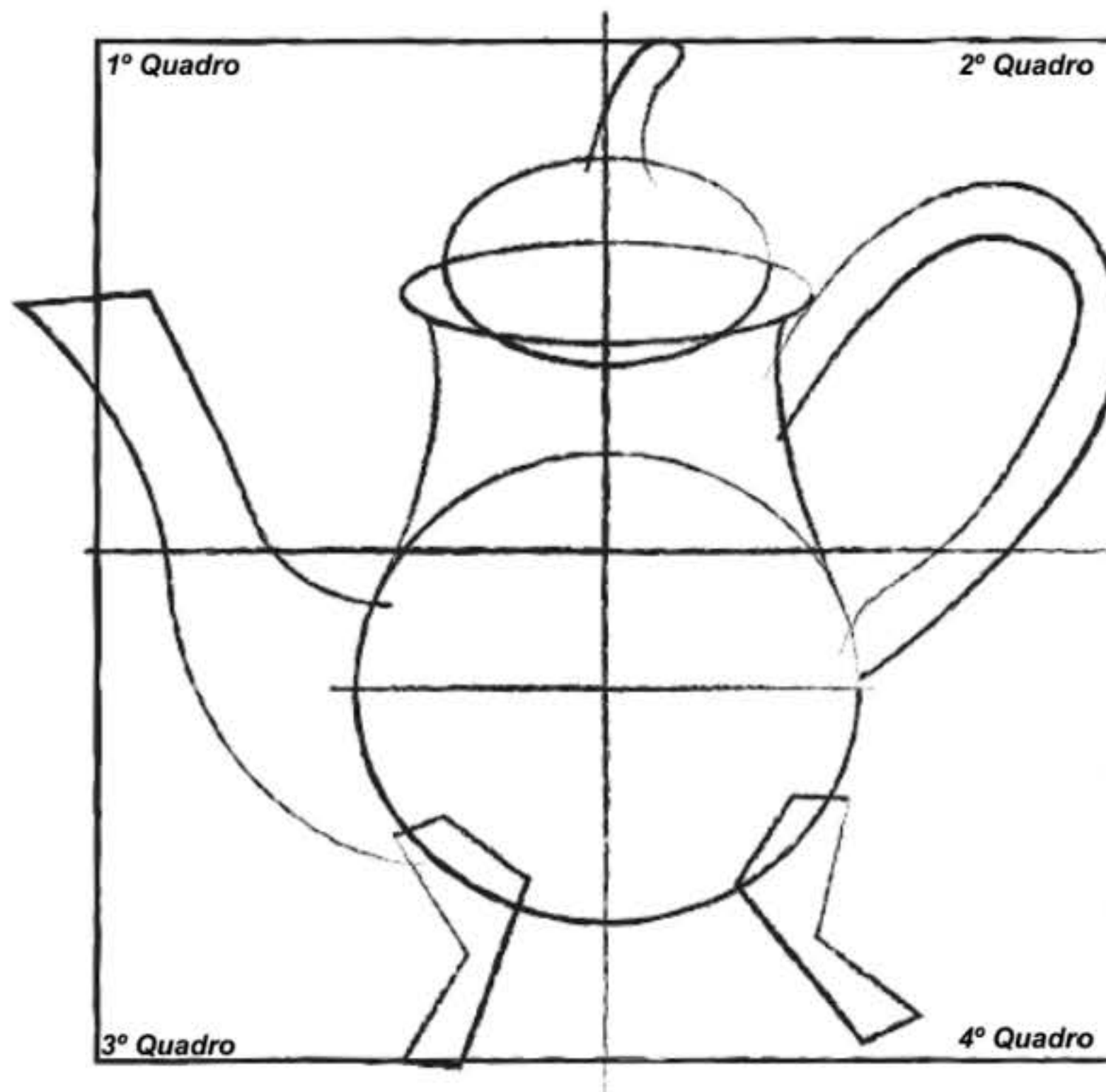
5º Passo: trabalhe a íris e reserve o brilhos. Pinte com meios-tons escuros a pálpebra, o canto do olho, no sombreamento da íris, no canto oposto do olho e na esclera. Deixe tons escuros na pupila e no traço da pálpebra.

6º Passo: para finalizar a arte, com a tinta quase pura, pinte a sobrancelha e os cílios em fio a fio. Faça a sombra superior da íris, da pupila e dos planos mais profundos do olho.

OBJETO – construção

Bule de prata

1º Passo: faça o enquadramento retangular dividido em quatro partes. Trace um círculo nos quatro quadros, conforme mostra a figura.

2º Passo: faça duas elipses nos quadros 1 e 2.

3º Passo: faça uma pequena forma cilíndrica curvada bem acima, entre os quadros 1 e 2, para ser a alça. Marque a forma do suporte do bule nos quadros 3 e 4.

4º Passo: com linhas curvadas, conclua a construção básica.

5º Passo: desenhe a forma do bico nos quadros 1 e 3. Nos quadros 2 e 4, faça a asa.

6º Passo: apague as linhas de enquadramento e construção. Depois, faça os detalhes a fim de parecer antigo. Deixe o desenho linear e marque as áreas de luz.

OBJETO – técnica

Aguada sobre molhado

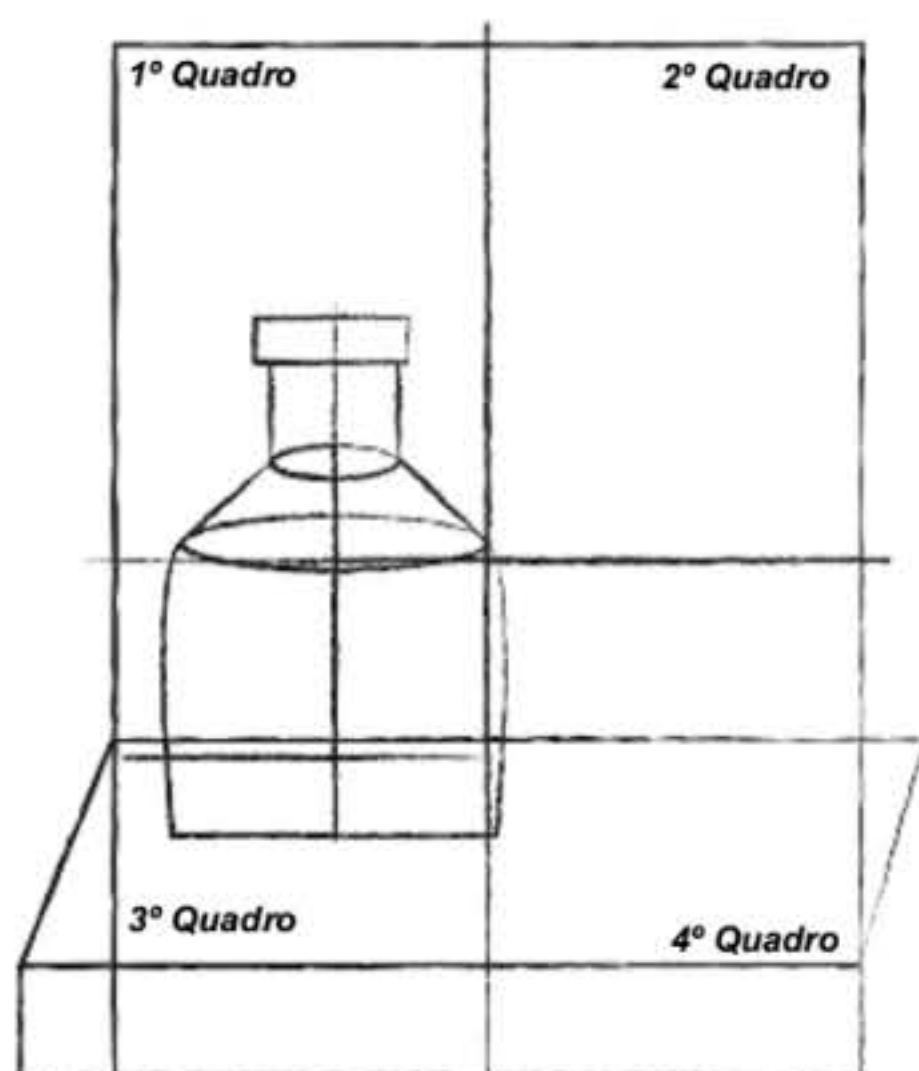
7º Passo: umedeça levemente a folha de papel. Depois, inicie a pintura com passagens em tons claros para o corpo do bule.

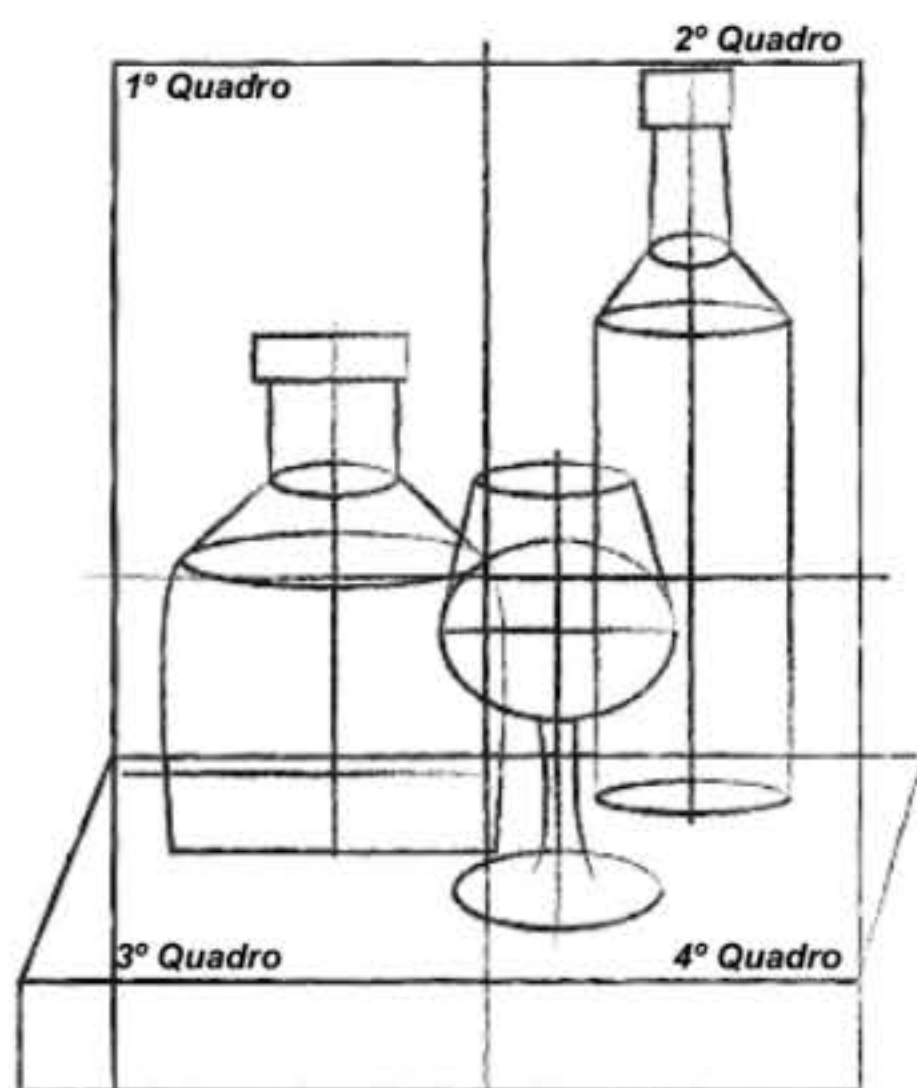
8º Passo: pinte a tampa e o bico ainda com tons claros. Com meios-tons, faça a marcação do sombreamento das formas e dos detalhes.

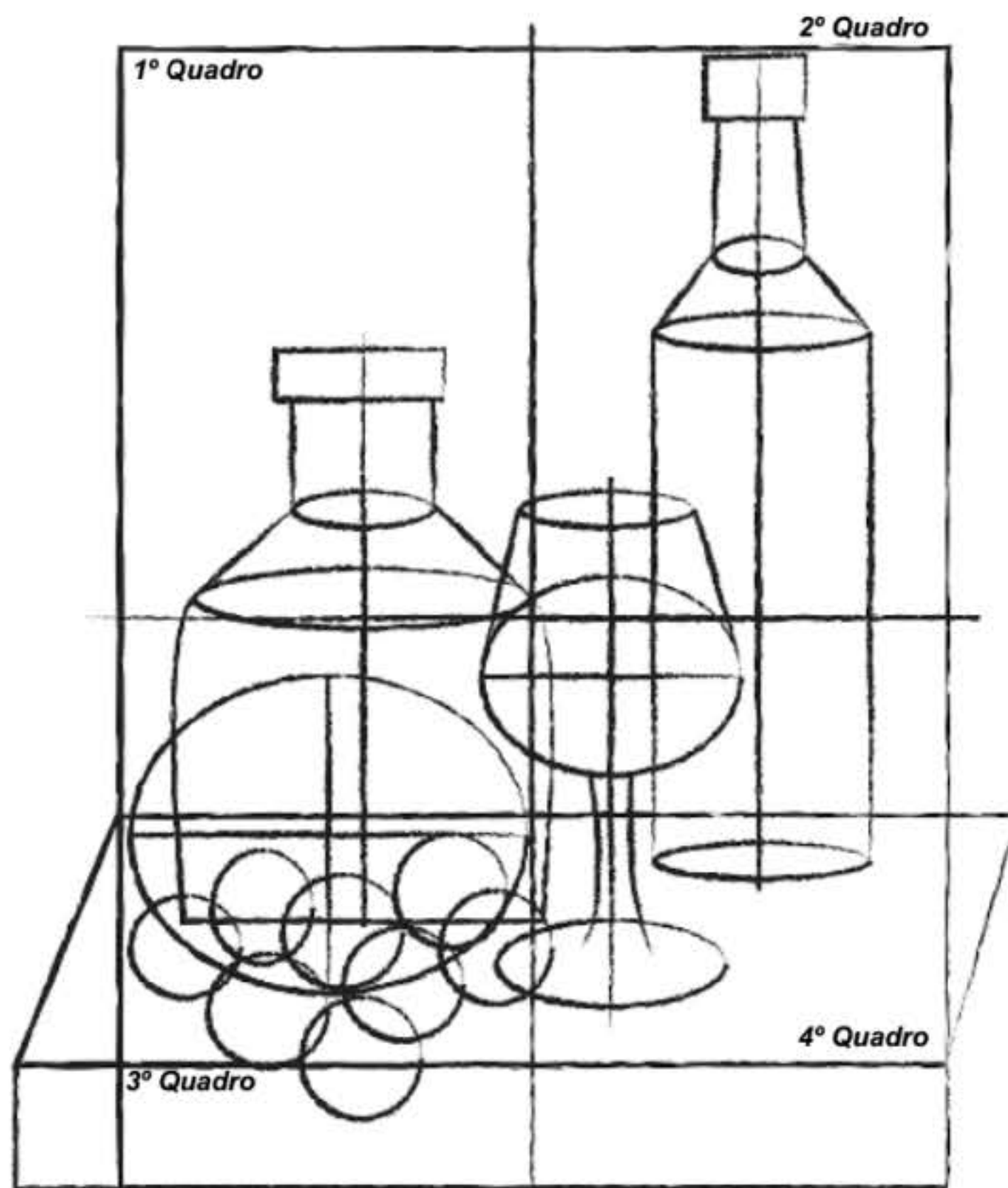
9º Passo: com tonalidades de aguada mais escurecidas, pinte a textura de metal, deixando os brilhos evidenciados. Pinte também a alça e os suportes.

10º Passo: com os mesmos efeitos, pinte a asa. Escureça um pouco a tinta aguada para fazer as sombras mais escuras e algunsdetalhes.

11º Passo: com a tinta quase pura, complete o detalhamento da textura da prata, os contornos dos entalhes para os relevos e o contrastes mais escuros. Pinte também o fundo em tons de cinza.

NATUREZA MORTA – construção

1º Passo: faça o enquadramento e suas divisões. Por eixos nos quadros 1 e 3, esquematize um garrafão. Na metade dos quadros 3 e 4, trace uma linha horizontal. Alongue a linha do enquadramento e marque o tampo da mesa. Abaixo, marque sua borda.

2º Passo: nos quadros 2 e 4, sobre a mesa e por linhas de eixo, esquematize a forma de uma garrafa.

3º Passo: à frente do garrafão e da garrafa nos quatro quadros, esquematize por eixos a forma de um cálice para o vinho.

4º Passo: totalmente à frente do garrafão, ainda por eixos, trace a forma de uma grande elipse para a representação de um queijo.

5º Passo: à frente do queijo, oito pequenos círculos formarão um cacho de uvas, passando pela borda da mesa.

6º Passo: após apagar as linhas de construção e enquadramento, defina a forma de todos os elementos, como as tábuas da mesa. Deixe o desenho linear e determine a posição da luz, os brilhos e a luz refletida.

NATUREZA MORTA – técnica

7º Passo: inicie a pintura aguada do fundo para a frente, com meios-tons claros e escuros. Deixe o centro da figura mais claro.

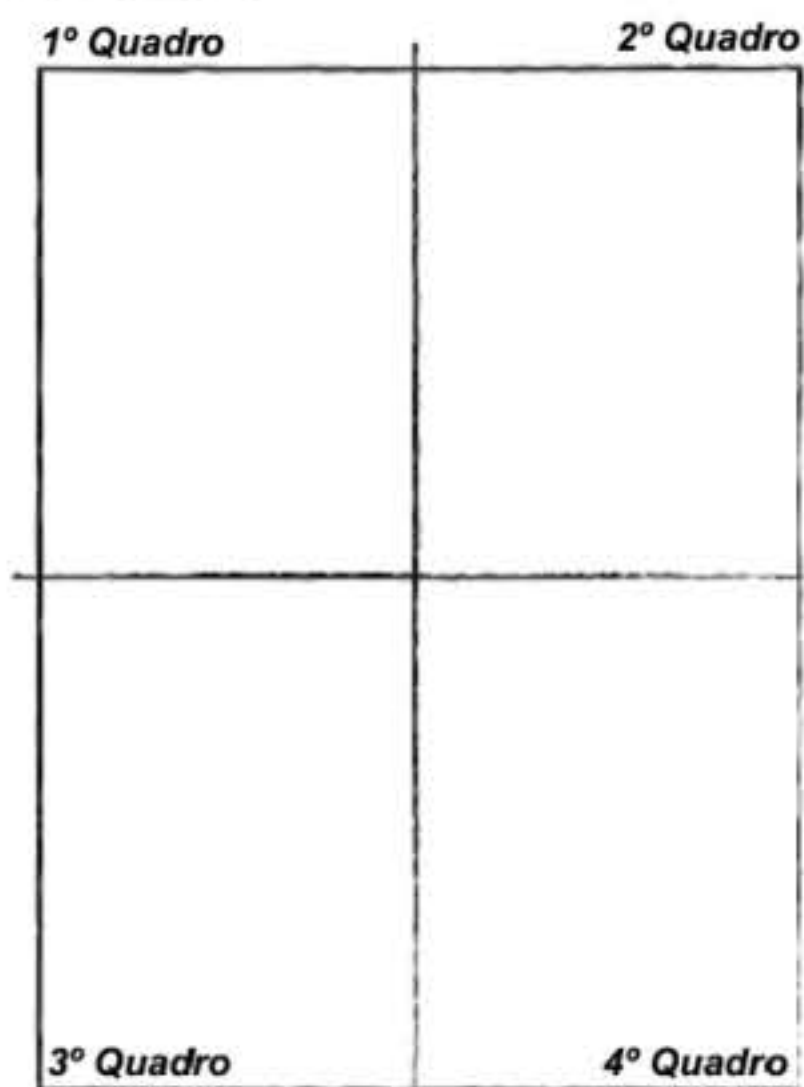
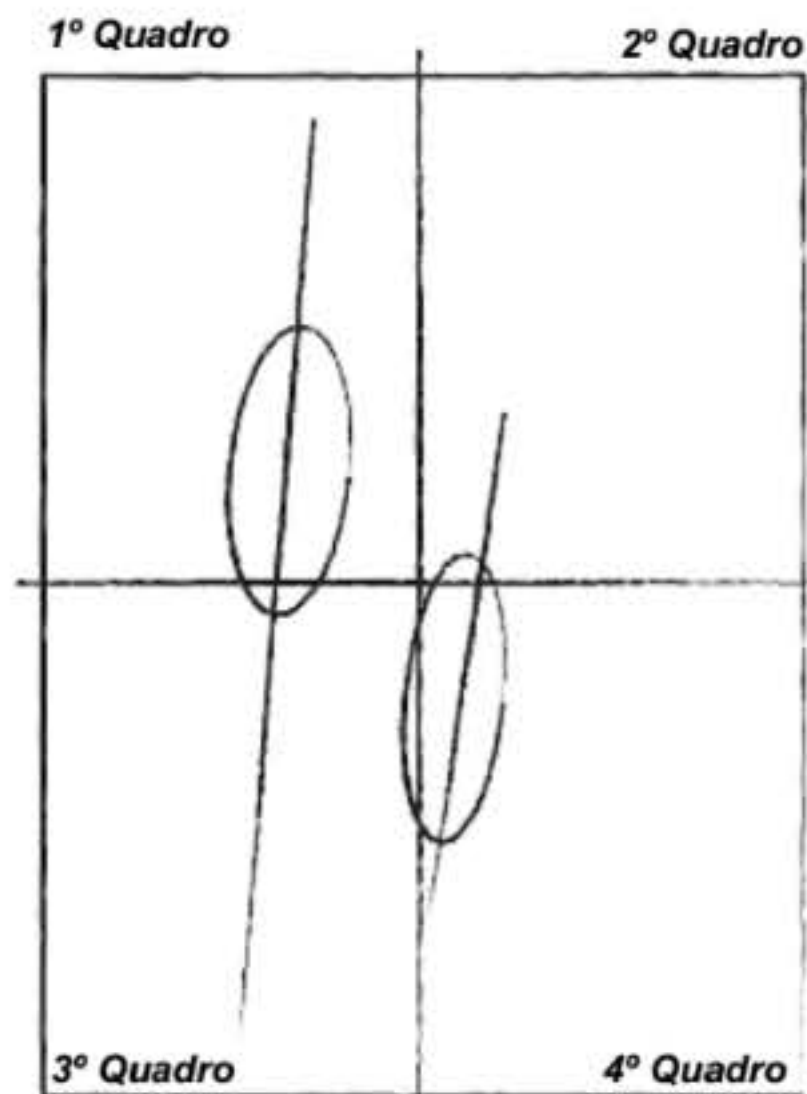
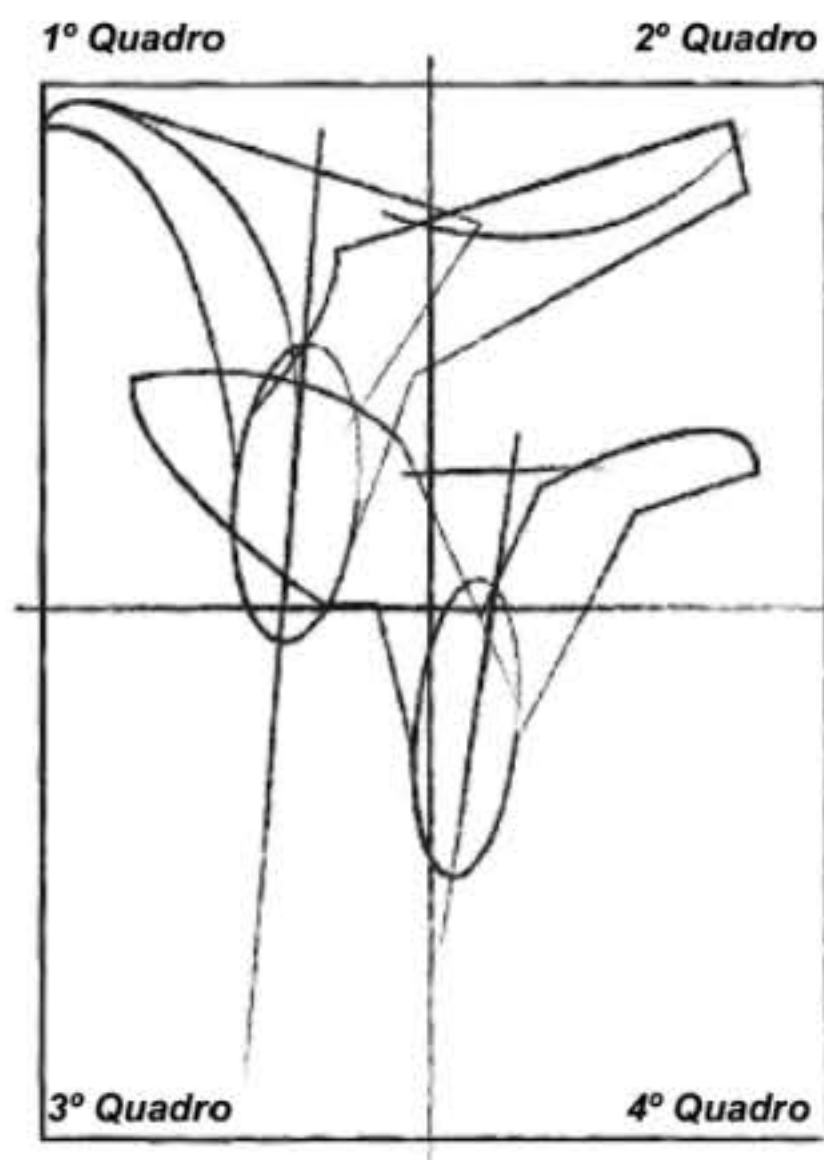
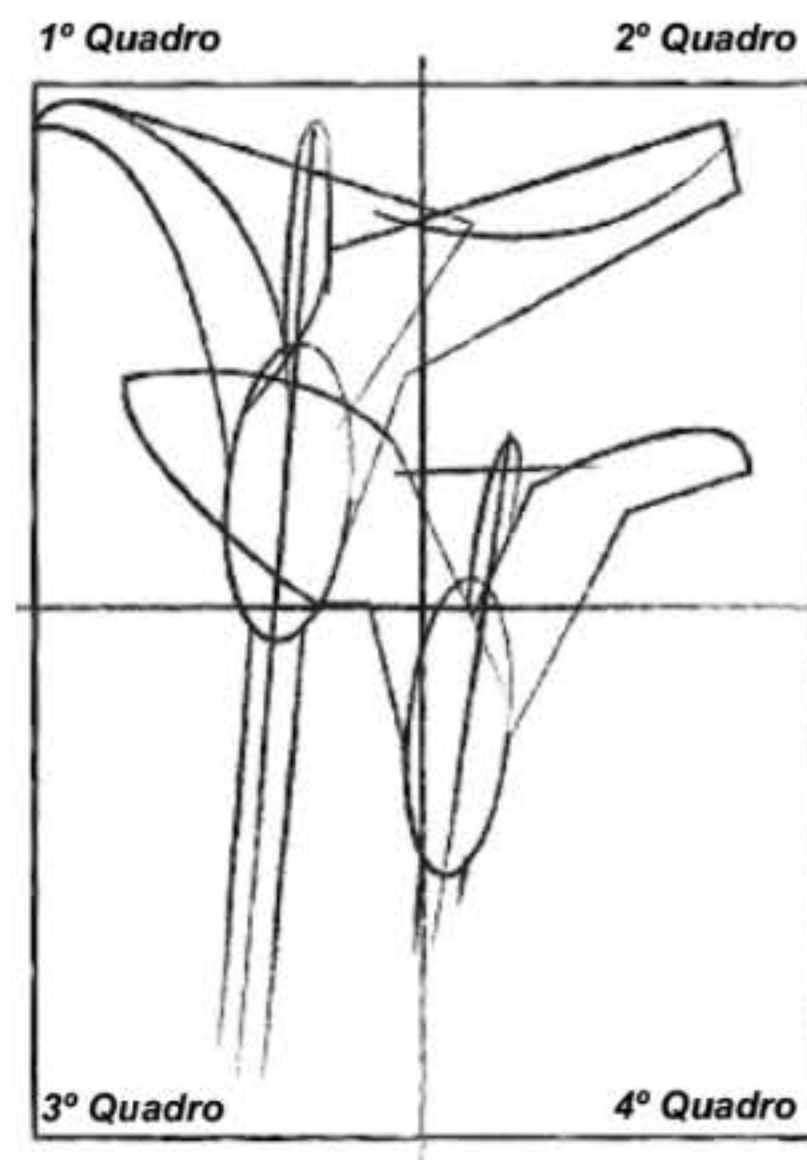
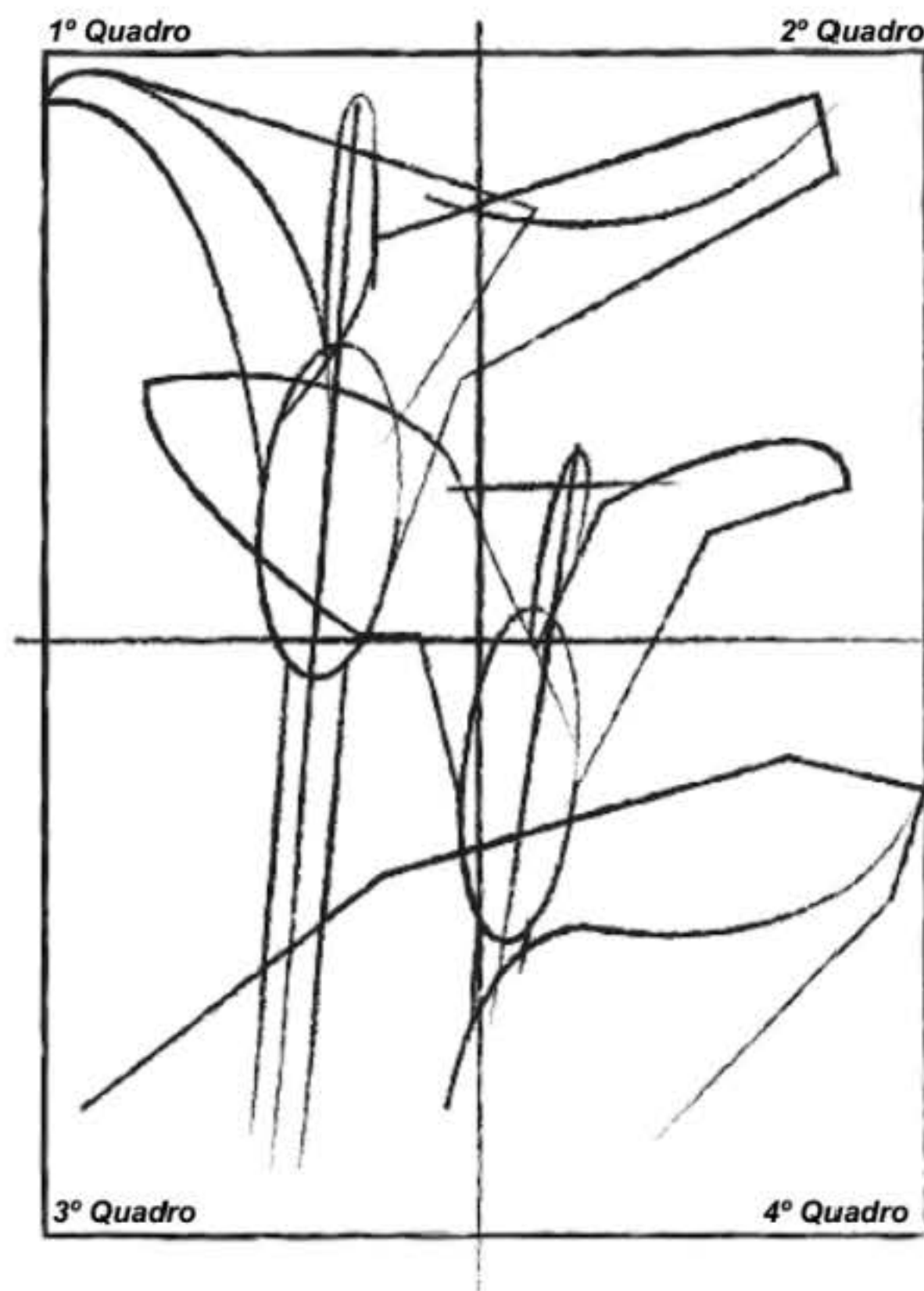
8º Passo: pinte as laterais e a parte inferior da borda em aguadas escuras. Depois, reservando as luzes e os brilhos, pinte a botija e a garrafa com meios-tons escuros e com a nanquim quase pura para a textura de vidro.

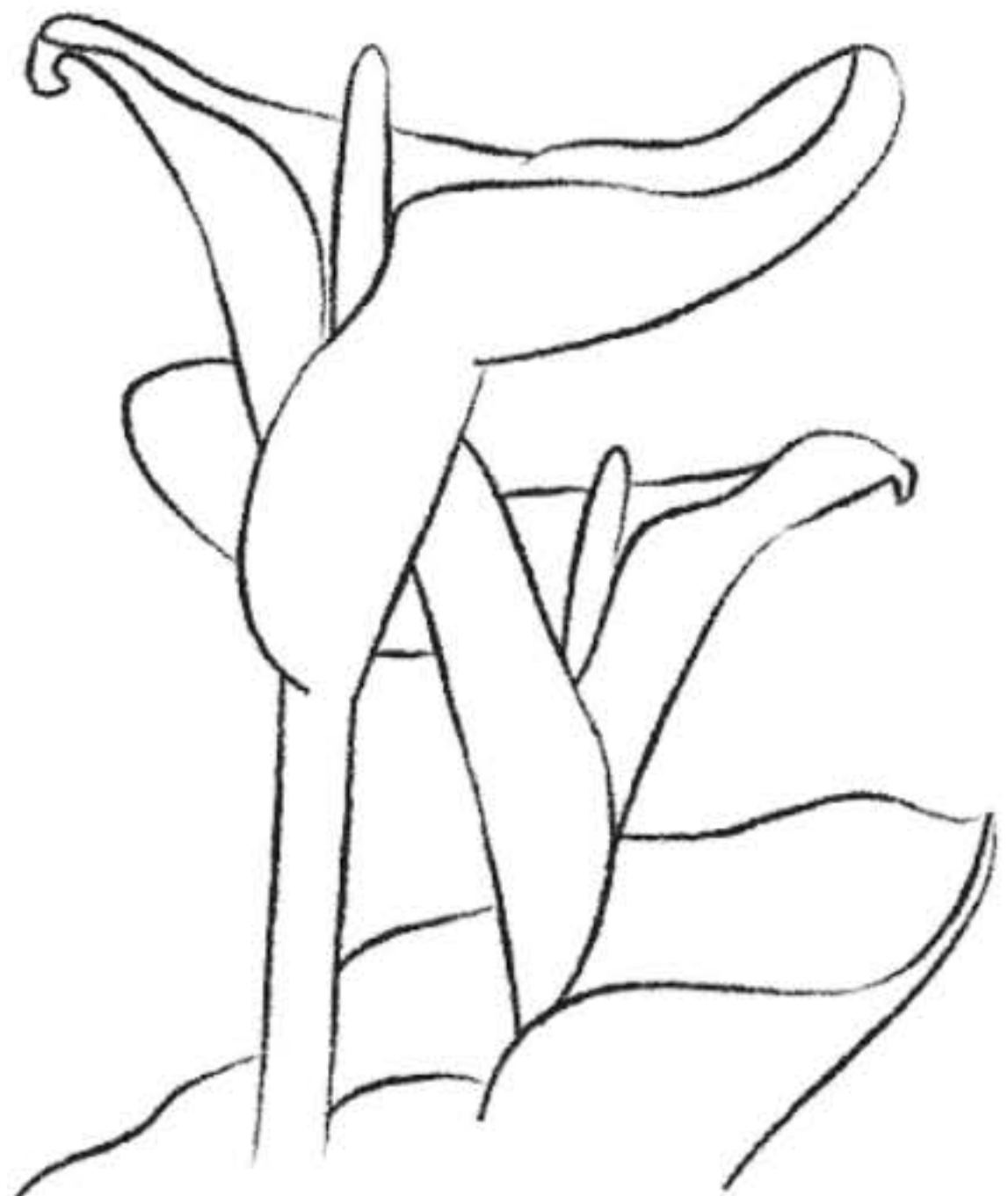
9º Passo: para representar a transparência do cálice, separe as áreas de luzes nos filetes das bordas e laterais. Depois, com cinzas claros e meios-tons, pinte os brilhos e o vinho.

10º Passo: pinte o queijo com aguada clara, marcando a textura dos furinhos. Brilhos em branco, meios-tons claros e escuros dão forma e textura às uvas.

11º Passo: trabalhe agora na textura da mesa com as áreas iluminadas contrastando com as escurecidas. Para dar aspereza à mesa, utilize um pincel de cerdas duras para as ranhuras da madeira sobre a tinta quase seca. Finalize sua pintura.

FLOR – construção

Copo-de-leite

1º Passo: desenhe um retângulo verticalizado dividido em quatro partes iguais.

2º Passo: nos quadros 1 e 3, trace uma linha inclinada e, sobre ela, uma elipse. O mesmo ocorre nos quadros 2 e 4 (note que apenas uma pequena parte da elipse passa pelo quadro 3).

3º Passo: figuras cônicas dão forma de copo às espatas.

4º Passo: outras formas elípticas fazem as flores na parte interna das espatas. Abaixo, formas cilindricas fazem os caules.

5º Passo: nos quadros 3 e 4, faça uma grande folha.

6º Passo: limpe as linhas e esquemas desnecessários. Trabalhe a borda da folha em traços ondulados. Deixe o desenho linear e determine os pontos de luz e sombra.

FLOR – técnica

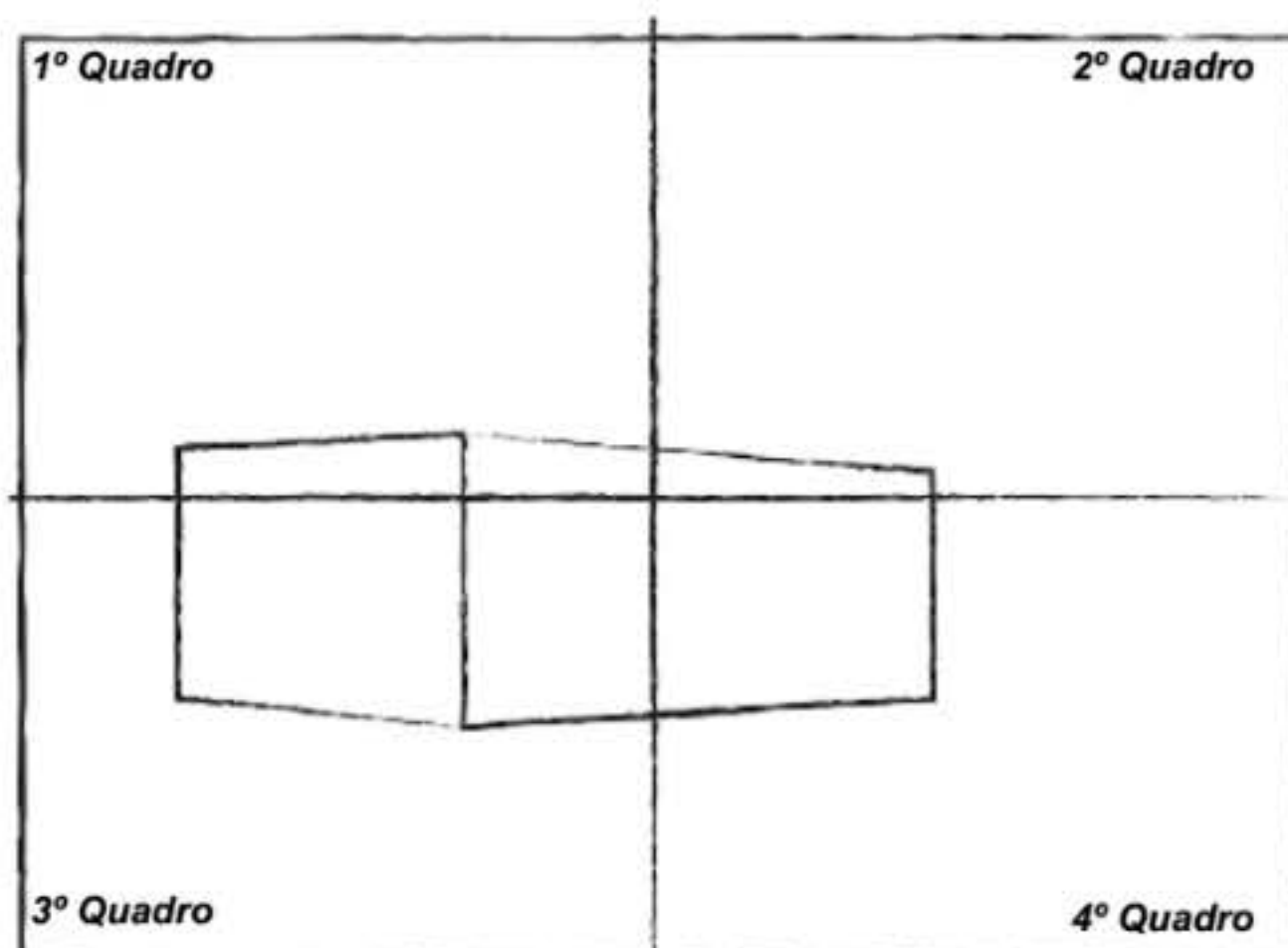
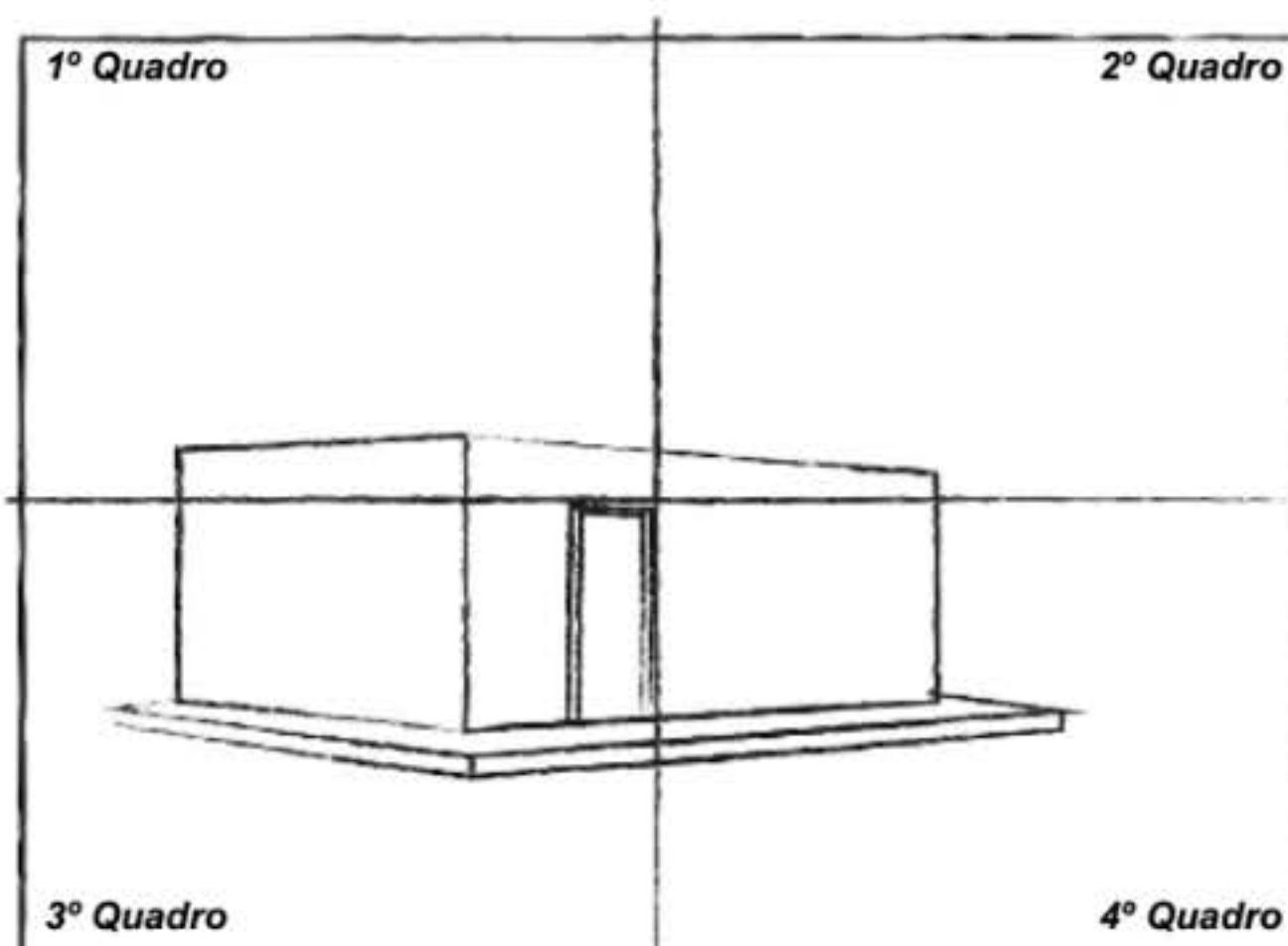
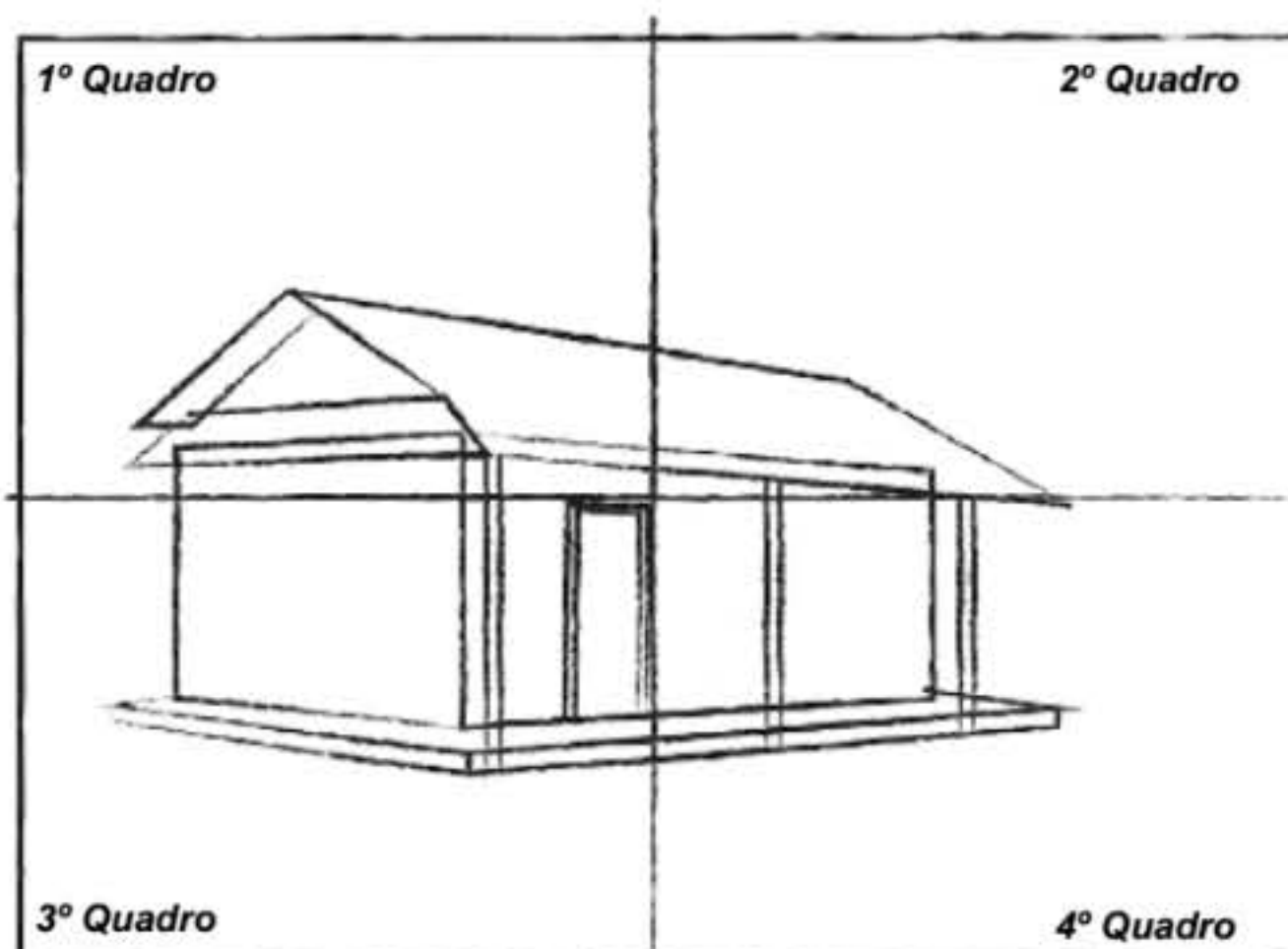
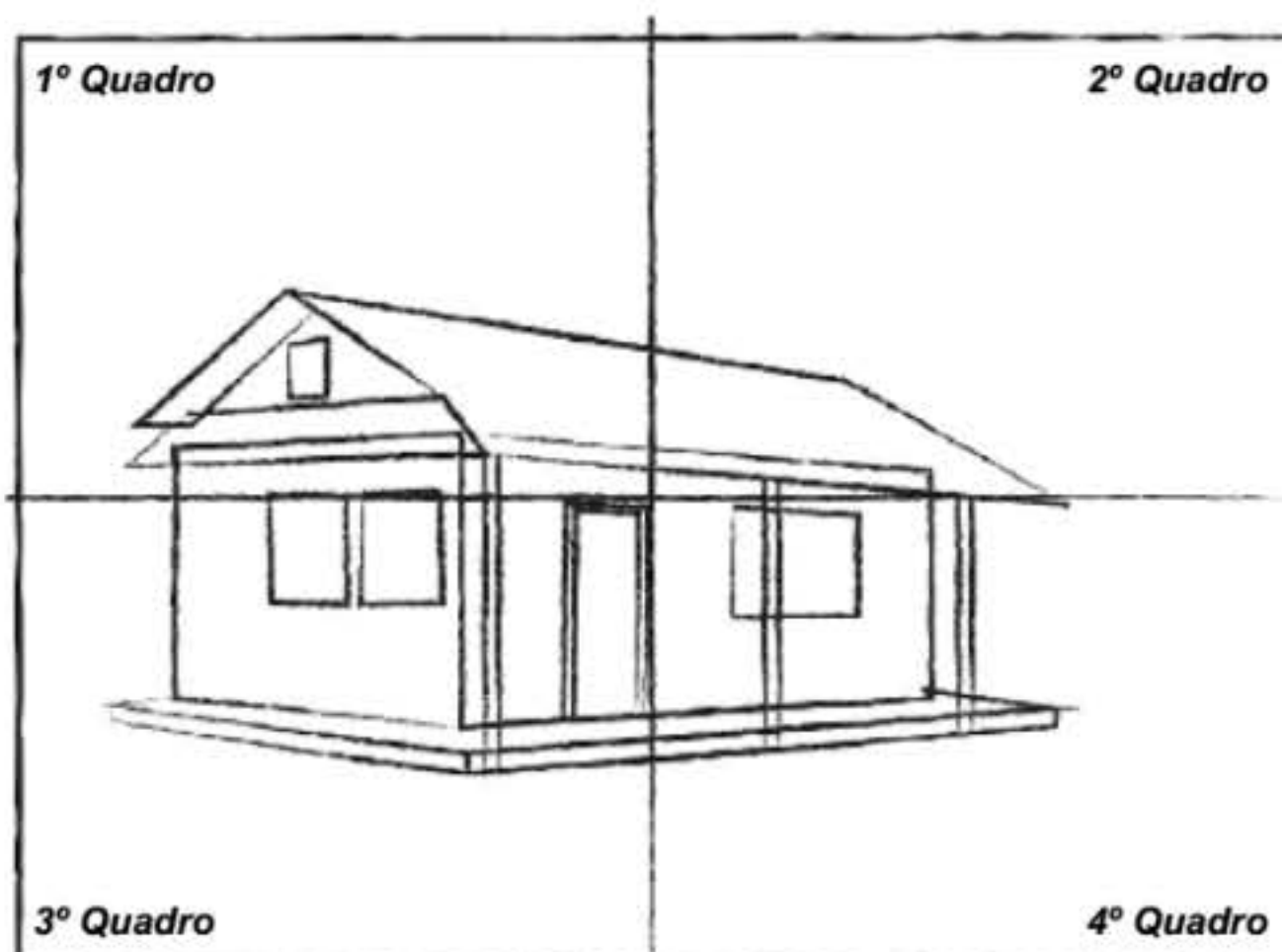
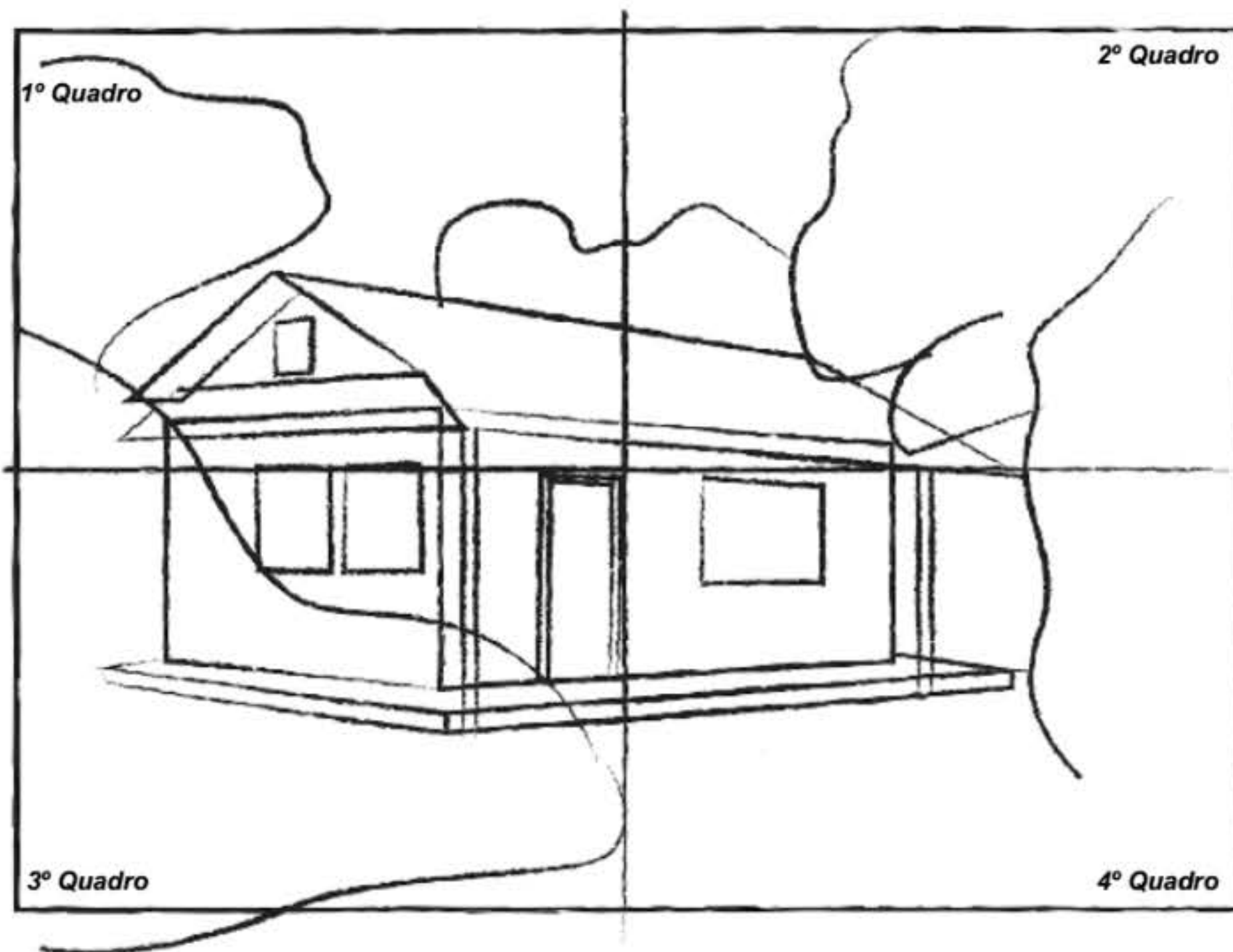
7º Passo: trata-se de uma pintura bem suave. Inicie a aguada com um pincel bem macio e a tinta a meio-tom, deixando os pontos iluminados da folha. Pinte também parte do fundo logo abaixo.

8º Passo: espalhe a tinta pelo caule, pelo fundo mais acima e ao entorno das espatas.

9º Passo: pinte a espata mais à frente, reservando as áreas de luz, com claras e meias tonalidades da nanquim aguada. Para a flor interna, a tinta é um pouco mais escurecida.

10º Passo: de forma similar, pinte a espata mais abaixo e sua flor.

11º Passo: para finalizar, a parte interna da primeira espata fica em branco, com leve sombreado ao fundo. A segunda espata em tonalidade de cinza clara e mais escura ao fundo. Para dar mais intensidade à cor branca nas espatas, utilize guache branco.

CASA – construção

1º Passo: a perspectiva de um paralelepípedo com dois pontos de fuga é construída dentro do enquadramento retangular horizontal, dividido em quatro quadros.

2º Passo: no quadro 3, desenhe a porta com o seu batente. Abaixo, dê forma ao piso utilizando os dois pontos de fuga.

3º Passo: desenhe as colunas da casa e, sobre elas, a forma do telhado maior. Na lateral, desenhe um telhado em meia água.

4º Passo: ainda na lateral, desenhe uma pequena janela do sótão e, abaixo, mais duas. Na fachada, após a porta, uma grande janela.

5º Passo: linhas curvas cobrindo a parte lateral da casa marcam as formas da vegetação. Na parte posterior e na fachada, mais formas de vegetação.

6º Passo: depois de retirar as linhas desnecessárias, faça o detalhamento das janelas e da porta semiaberta. Faça também a caracterização da vegetação e das pedras ao longo do caminho.

CASA – técnica

7º Passo: inicie a pintura com aguada de tonalidade mais clara na parte superior da parede da casa, lateral, parte inferior e caminho. O piso e a parede na lateral ficam mais escurecidos.

8º Passo: pinte telhado, sótão, batente interior e coluna ao fundo com tonalidades mais escuras da nanquim aguada. A borda do piso e a sombra no chão ficam mais escurecidas. No telhado, pequenas batidas de pincel chato dão formas às pequenas telhas.

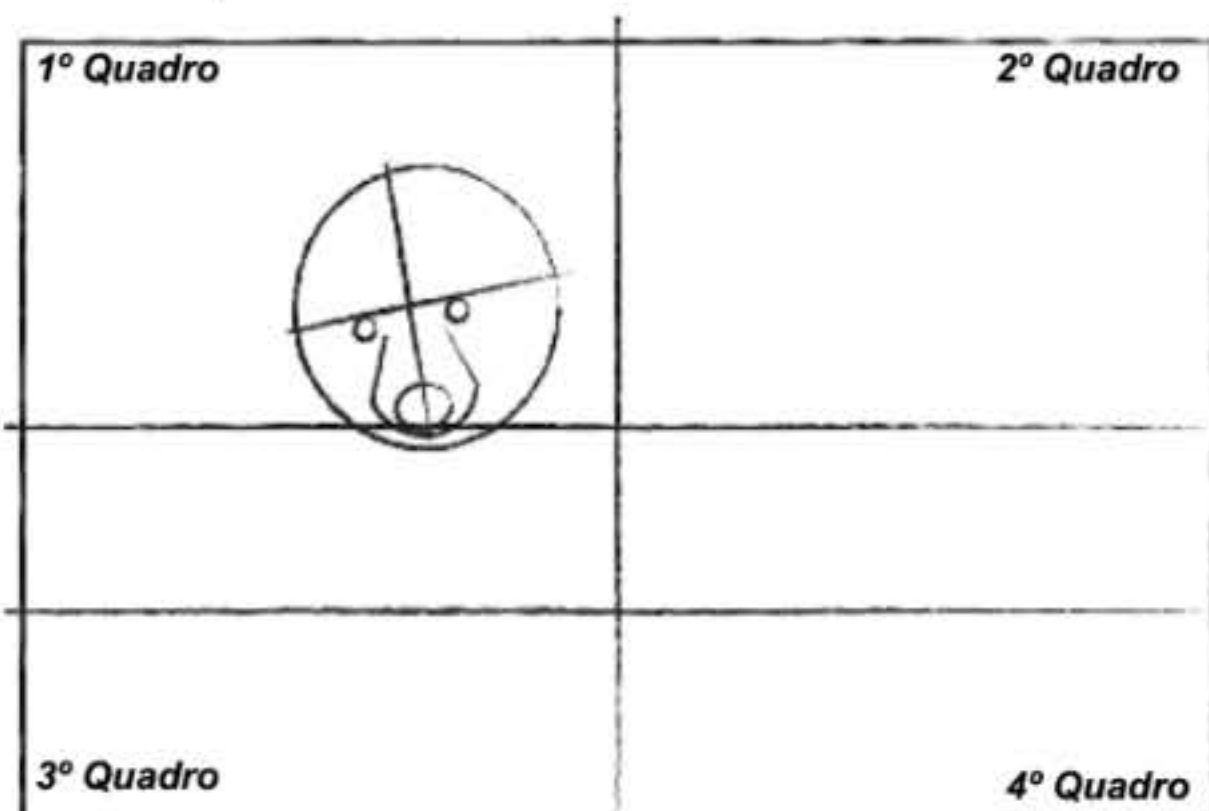
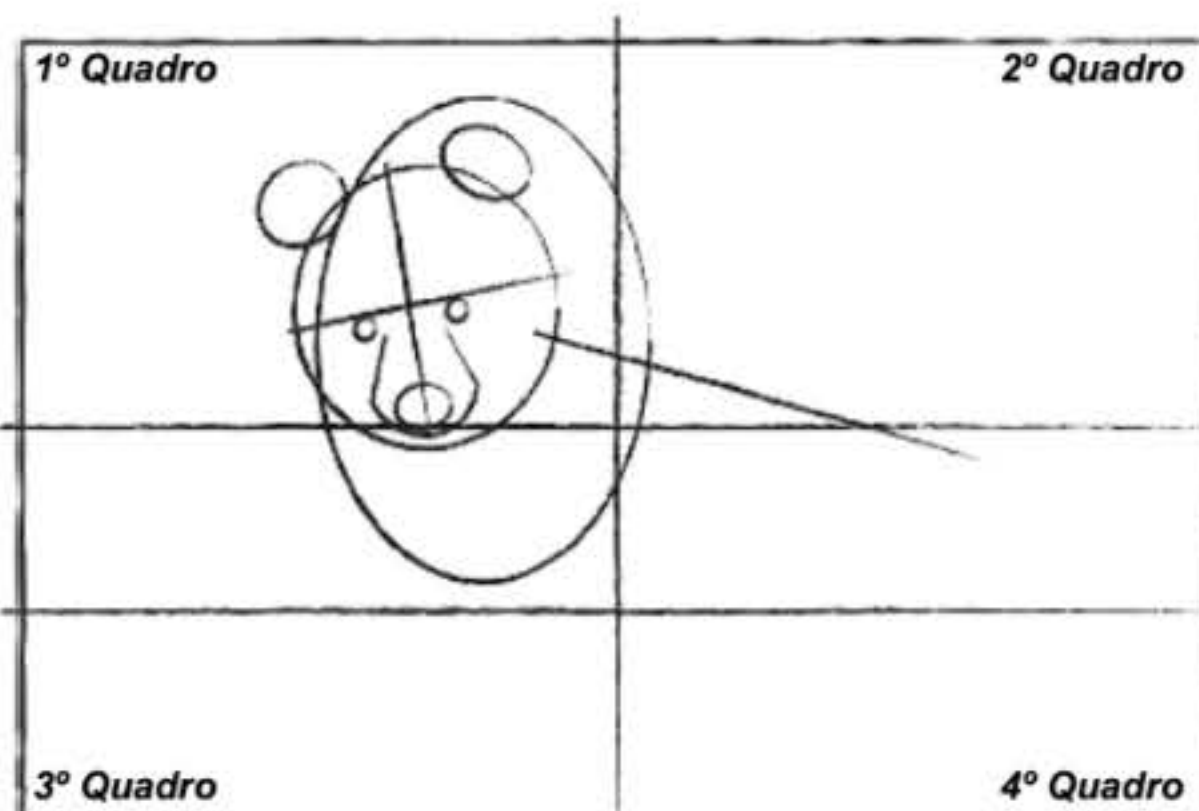
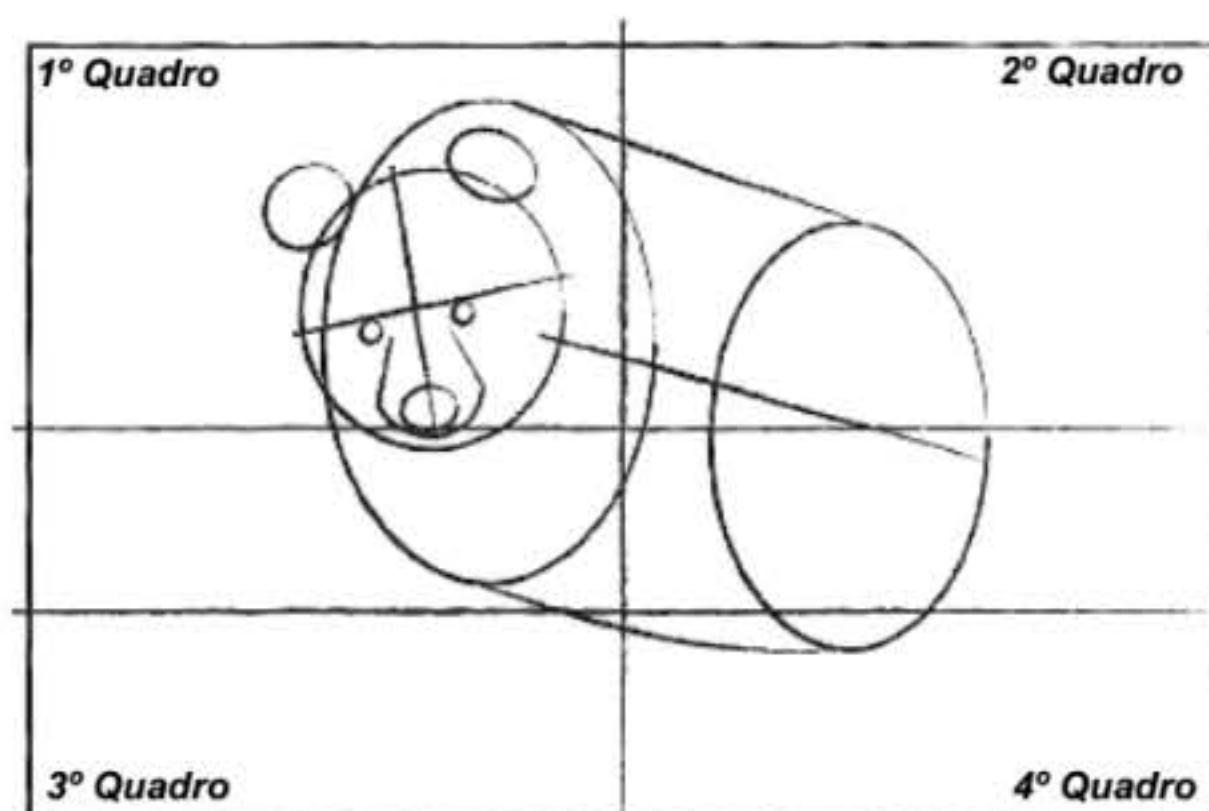
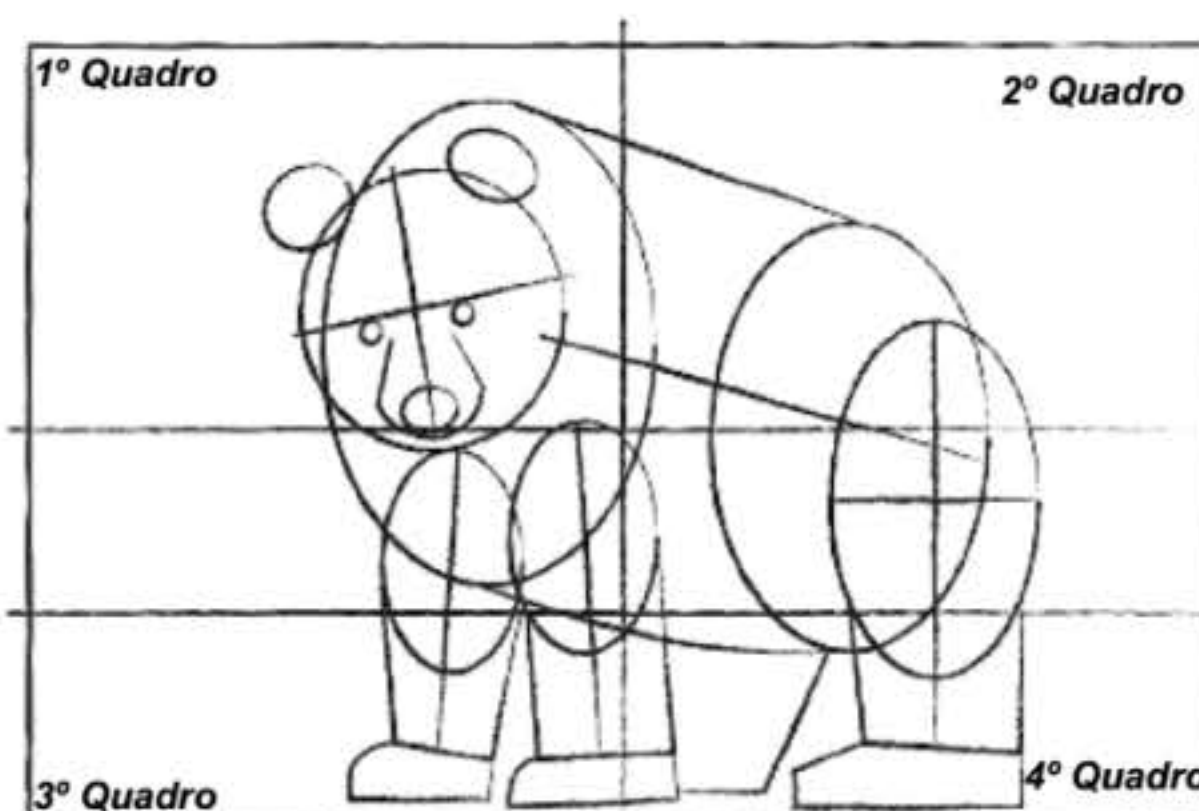
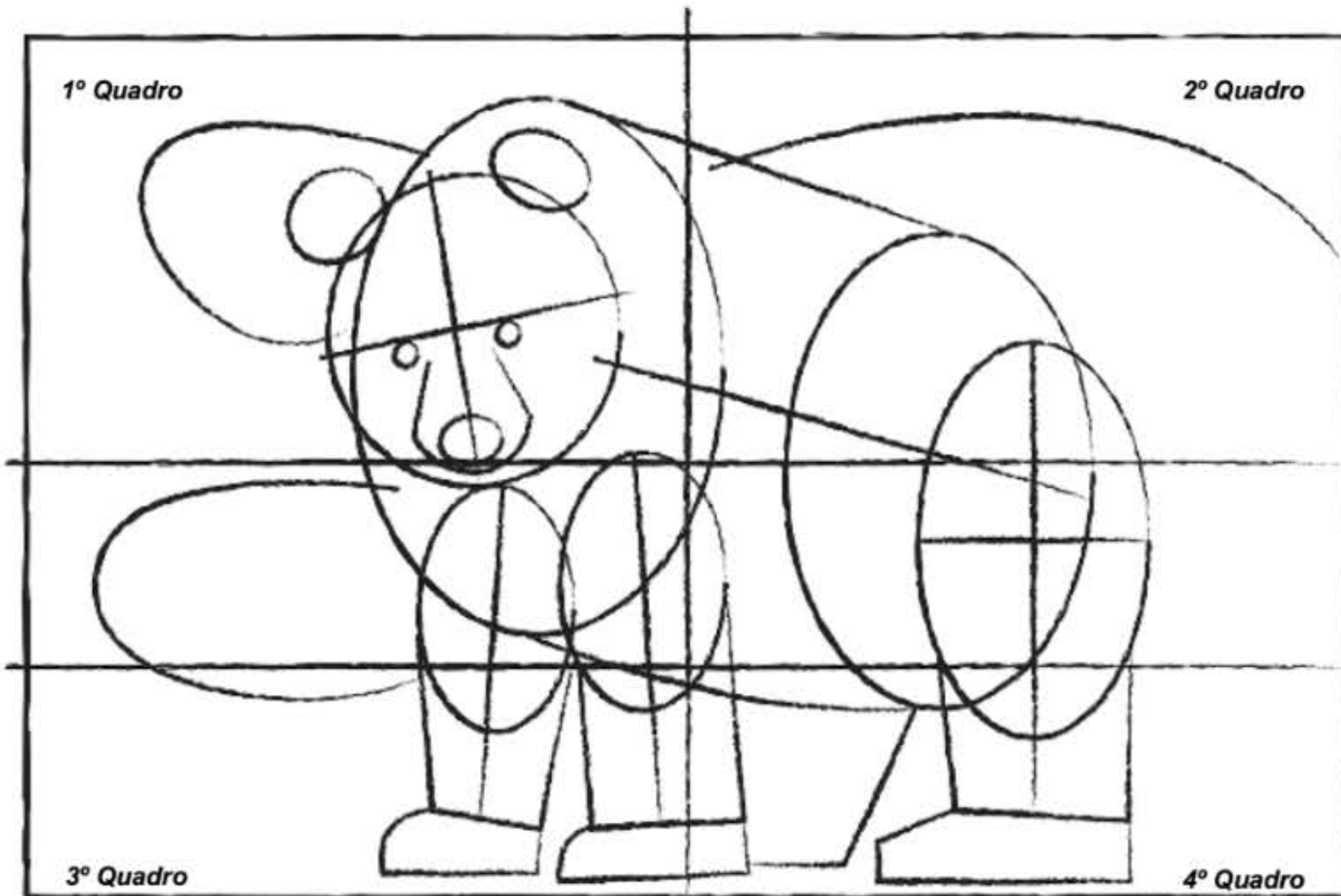
9º Passo: pinte, então, as janelas e a porta com meios-tons bem escuros. Com tonalidade quase preta, pinte o fundo atrás da porta.

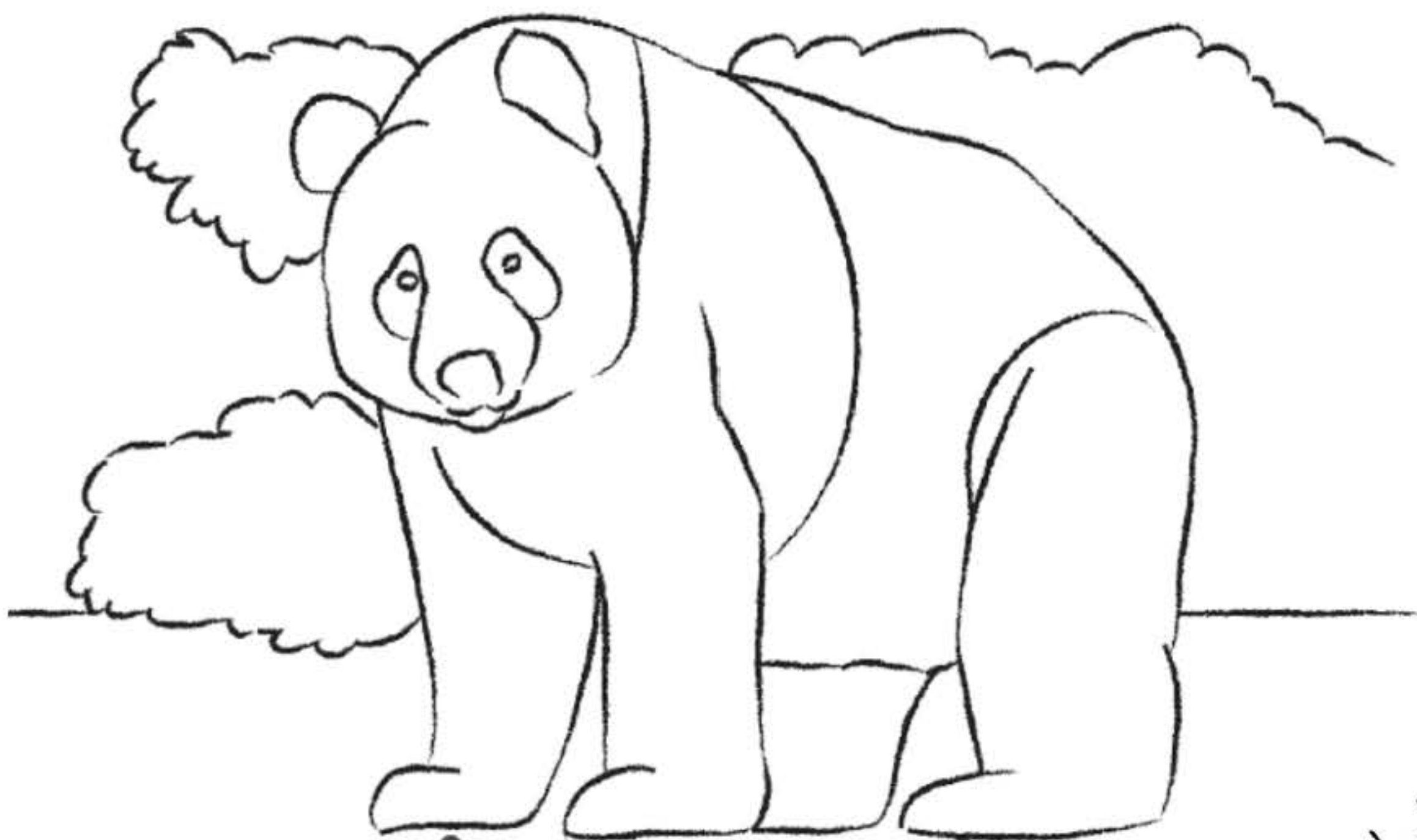
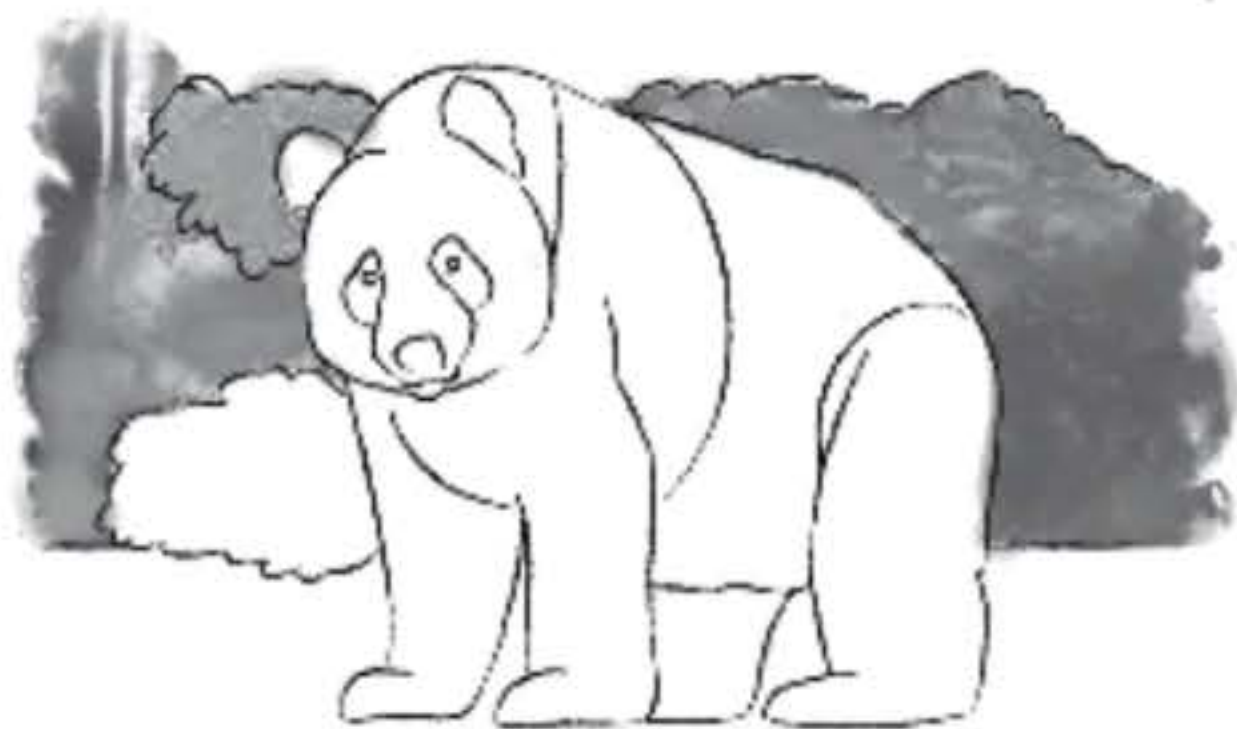
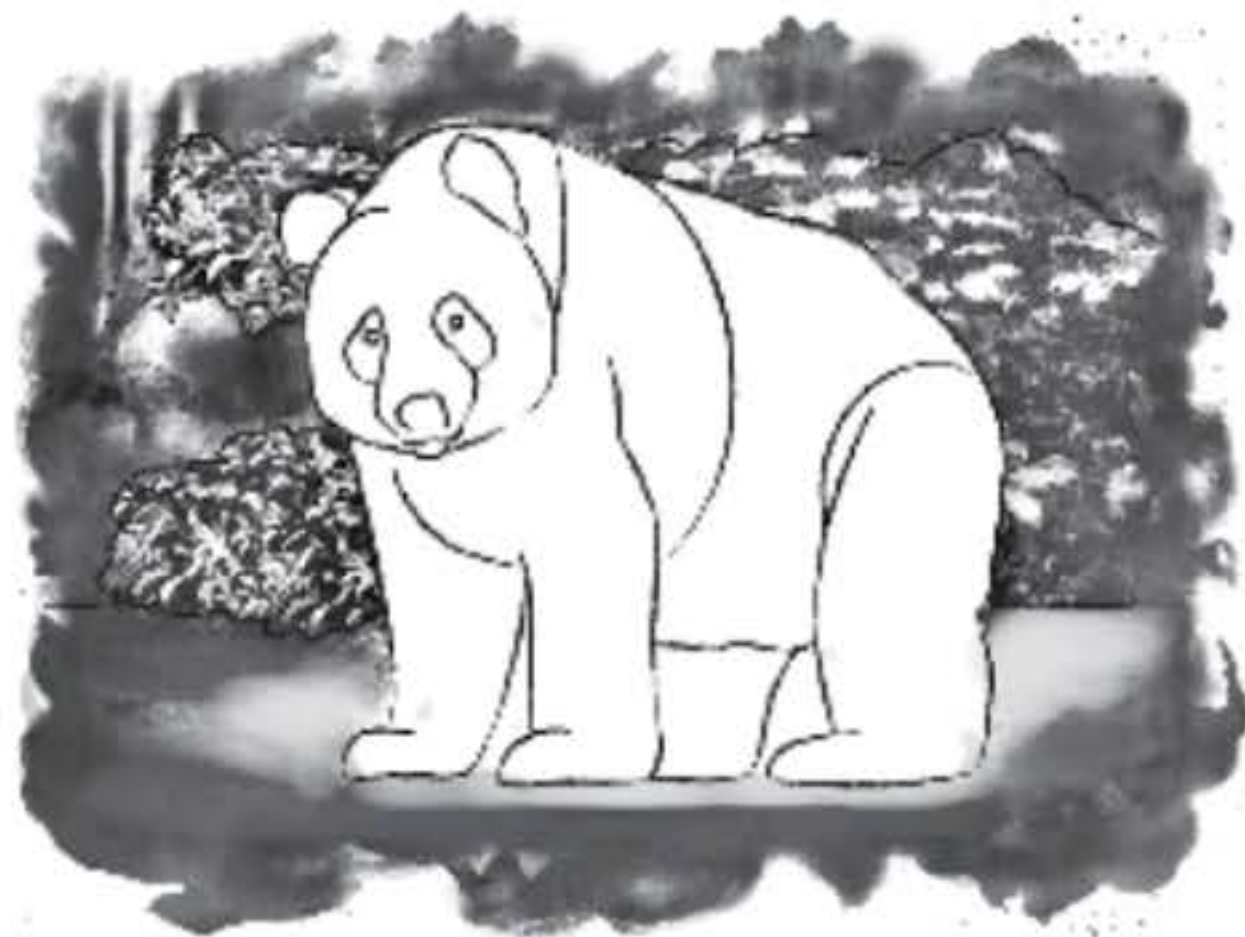
10º Passo: o céu acima das nuvens será em tons claros. A vegetação ao fundo em tons claros e, com pequenos pingos, meio-tom para marcar as folhagens. Para a vegetação mais à frente, meios-tons escuros e pingos de cor preta. As pedras ficarão em meios-tons.

11º Passo: pinte o céu com cor branca contrastando com as nuvens em cinza escuro. Tons cinzas feitos com mistura de guache branco fazem os detalhes claros nos telhados, no madeiramento abaixo dele, no sótão, nos batentes das janelas e da porta e na frente das colunas.

12º Passo: deixe a parede da fachada também em branco, a parte de cima das pedras em cinza claro e a parte inferior em cinza escuro. Com pincel filete, faça as marcas na terra na frente da casa em meio-tom de cinza.

ANIMAL – construção

Urso panda

1º Passo: dentro do enquadramento retangular horizontal, no quadro 1, por linhas de eixo de extremidades iguais, desenhe um círculo. Nele, faça os elementos da cabeça do urso panda: dois pequenos círculos para os olhos, uma elipse para o nariz e uma forma triangular para o focinho. Com uma linha hoizontal, divida ao meio os quadros 3 e 4.

2º Passo: trace uma linha inclinada passando pelos quadros 1, 2 e 4, a fim de dimensionar o corpo. Uma grande elipse nos quatro quadros marcará a frente do panda. Dois círculos acima da cabeça fazem a forma das orelhas.

3º Passo: outra elipse ao final da linha inclinada faz a forma de um cilindro para a estrutura do corpo do animal.

4º Passo: duas elipses na parte frontal marcam as coxas do panda. Dois retângulos e dois arcos fazem as pernas e as patas. Na parte posterior, desenhe uma grande elipse para a coxa, um retângulo para a perna e uma forma triangular para a pata. Conclua o esboço.

5º Passo: para a vegetação, faça duas elipses nos quadros 1 e 3 e uma linha curva no quadro 2.

6º Passo: apague as linhas de enquadramento e do esboço. Faça a definição das manchas dos olhos, a faixa escura da parte frontal do corpo e da perna traseira. Na vegetação, as linhas serão onduladas. Marque as luzes no cenário e no animal.

ANIMAL – técnica

7º Passo: pinte a vegetação ao fundo com a nanquim aguada em tons de cinza claro. Deixe duas faixas verticais em branco ao fundo para representar bambus.

8º Passo: com guache, corretivo ou nanquim branca, faça alguns efeitos nas folhagens ao fundo com pequenas manchas. Pinte o chão com nanquim aguada em cinza escuro. Deixe uma parte clara ao redor do urso.

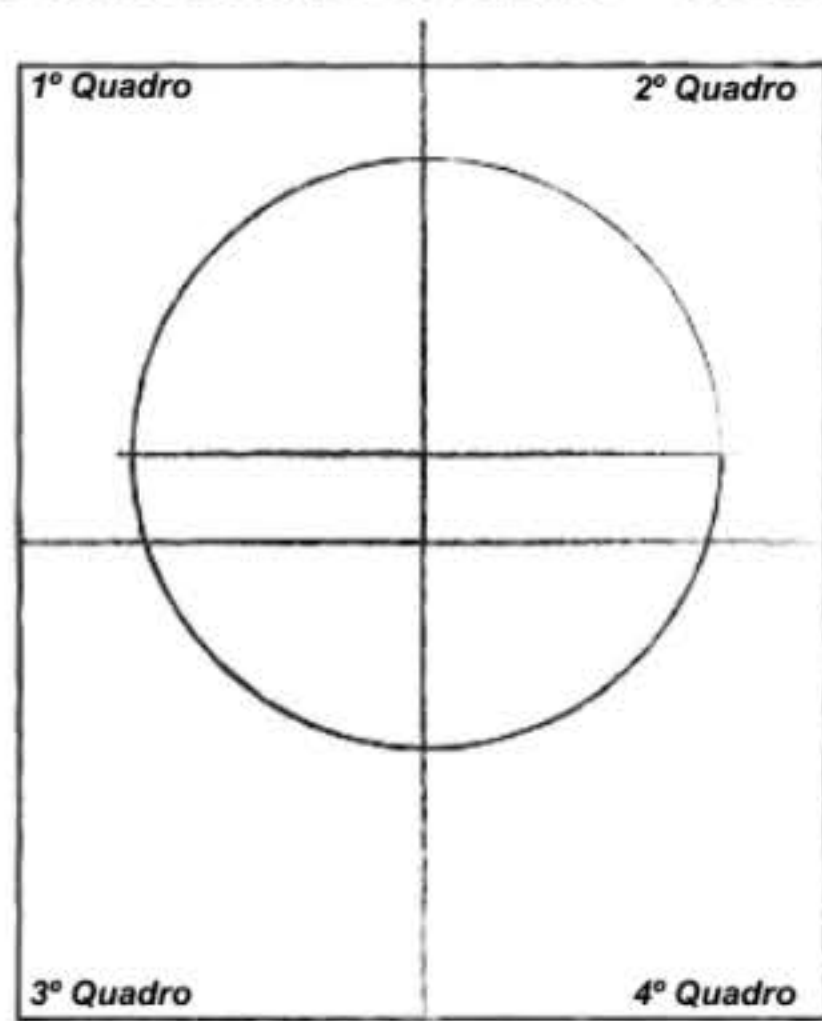
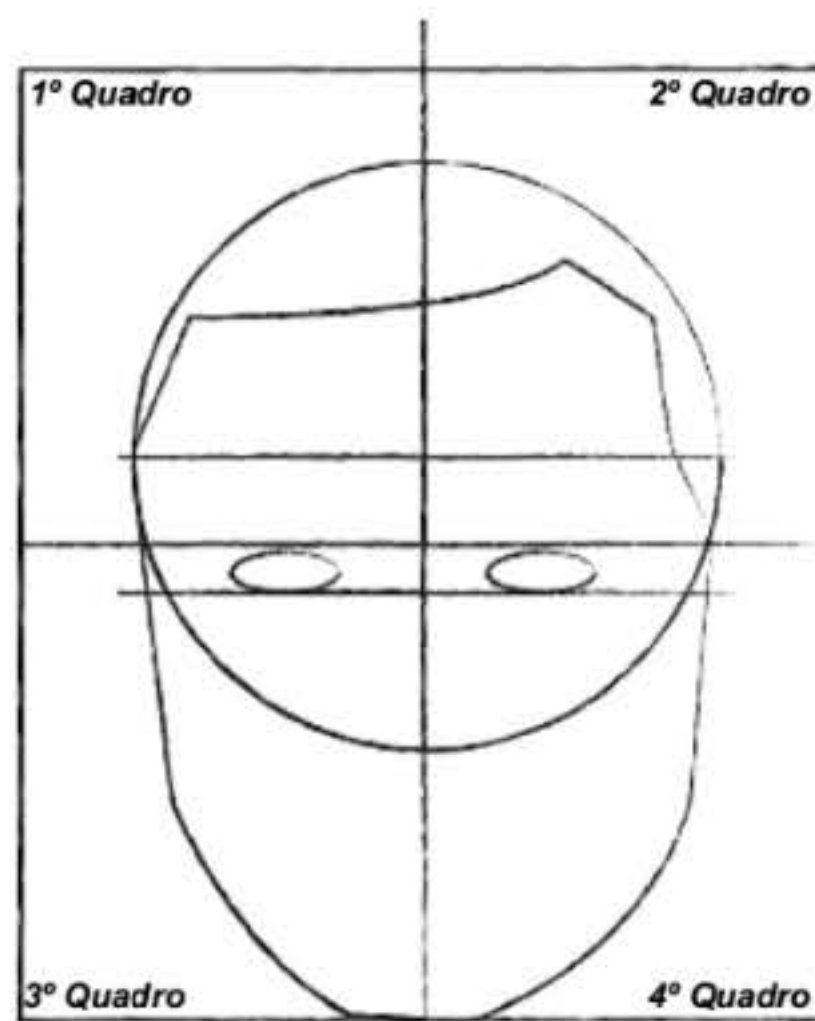
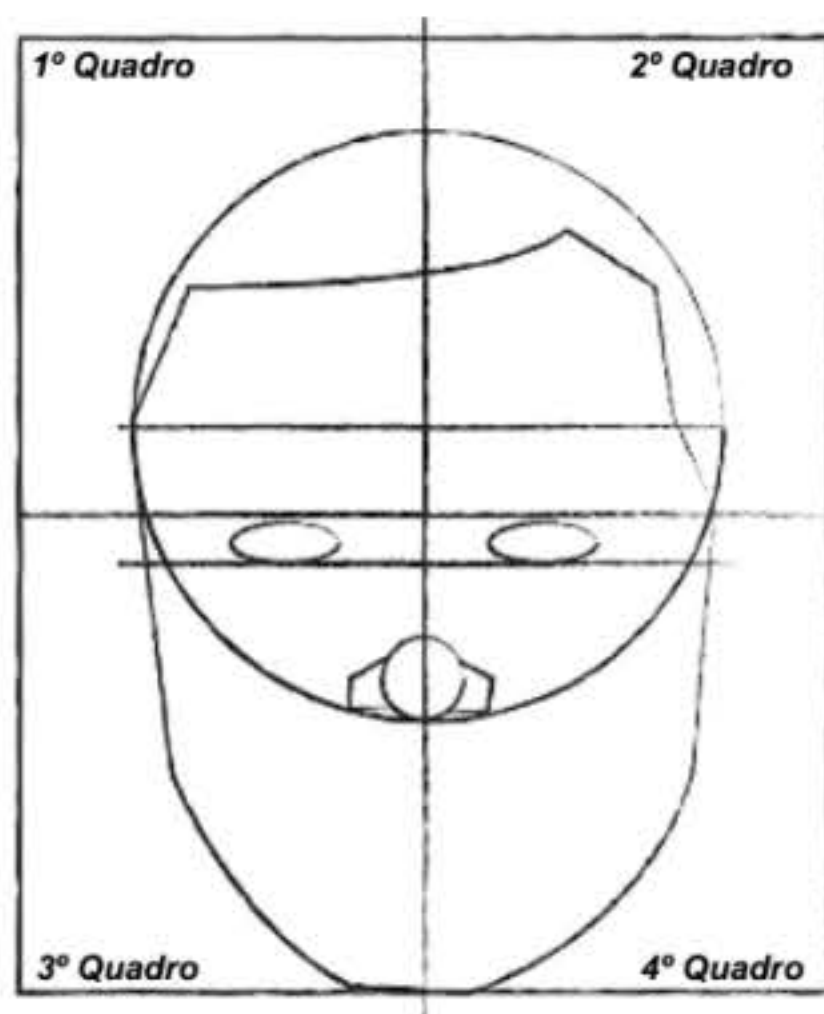
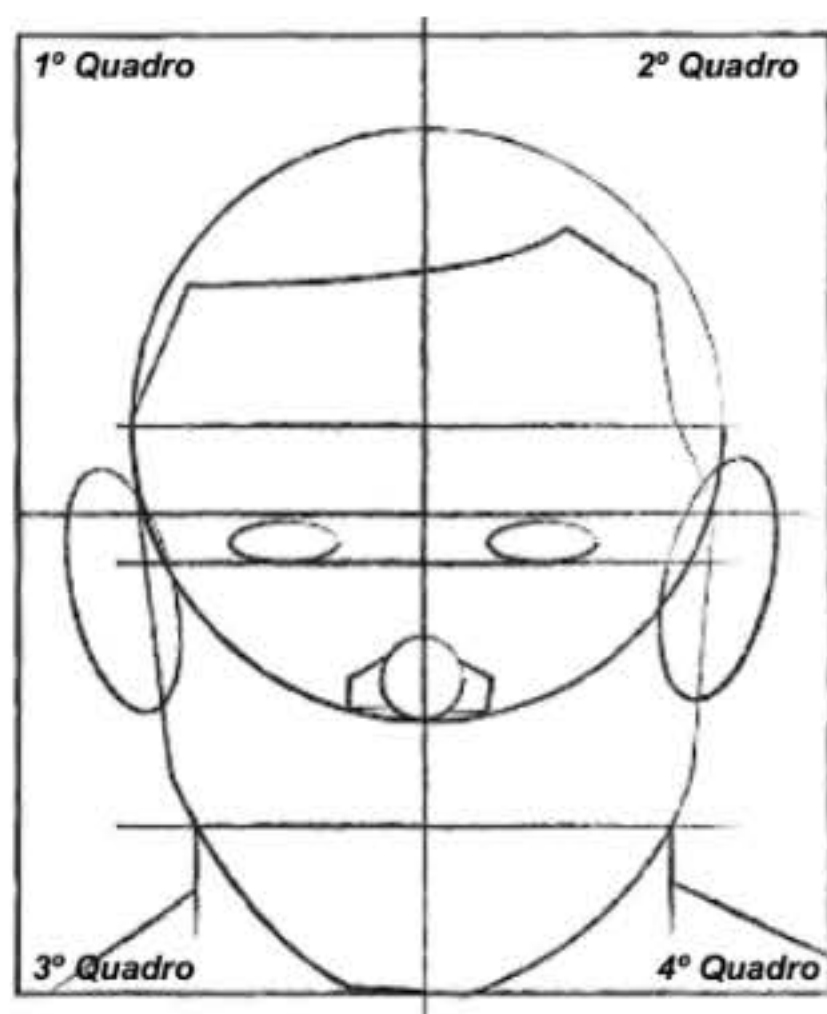
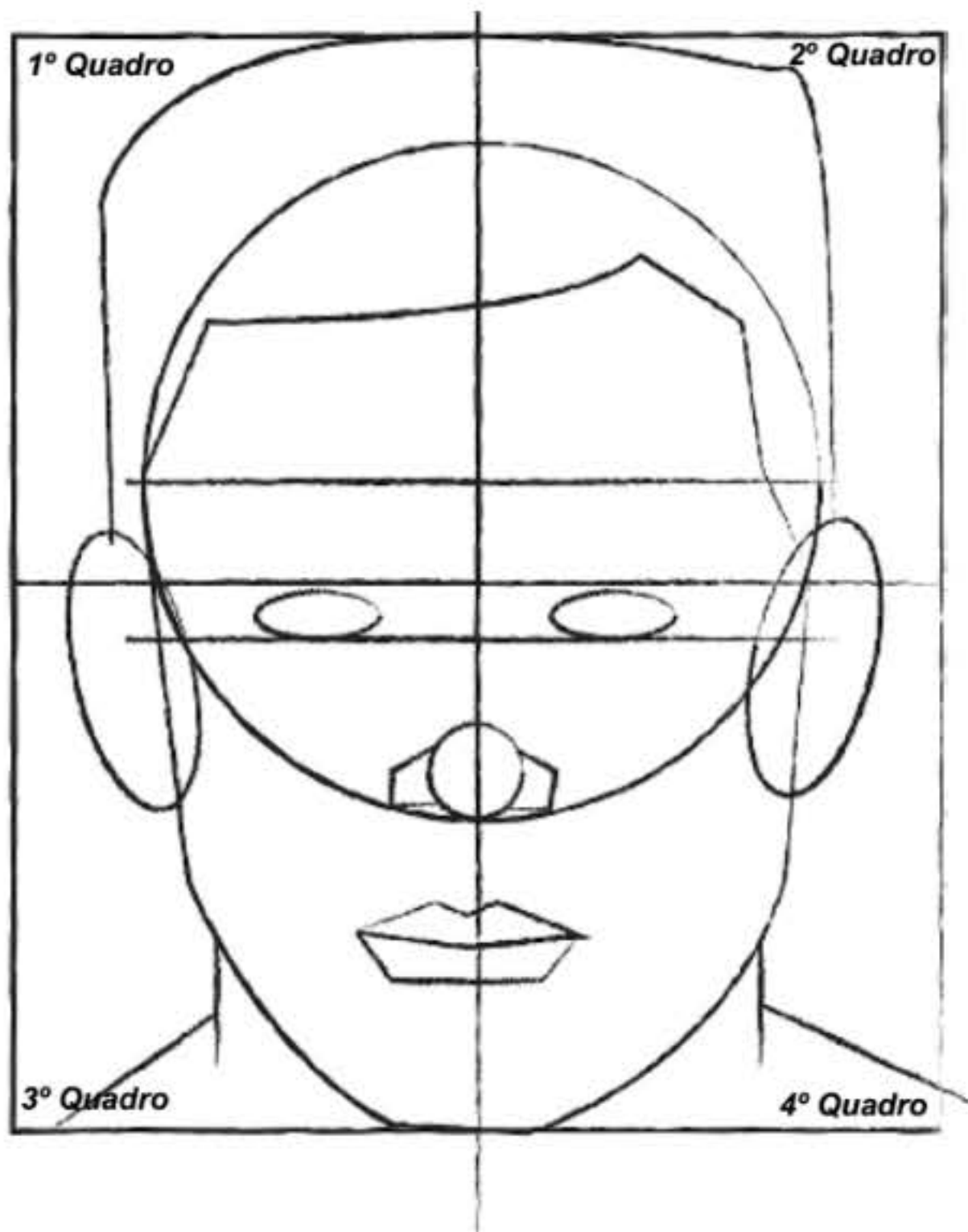
9º Passo: com tons escuros de nanquim aguada, pinte as orelhas, as manchas nos olhos, o nariz e os pelos nas costas, peito e patas. Com nanquim quase pura e pequenos toques de pincel, faça os efeitos dos pelos.

10º Passo: aplique o sombreado na barriga do panda com aguada a meio-tom, deixando pequenas partes claras como uma luz refletida. Para a sombra projetada abaixo do animal, faça pequenos pontilhados de cinza em meio-tom.

11º Passo: com nanquim puro, pinte as íris do urso e, com tinta branca, faça os brilhos. Também com nanquim puro, faça as cavidades das narinas e a linha da boca. Tons de cinza claro em aguada fazem a forma, o volume e a textura da cabeça e dos pelos.

12º Passo: defina os contrastes na vegetação ao fundo a fim de trazer o urso para primeiro plano. Pequenos traços brancos fazem as garras do animal e tonalidades escuras no entorno da imagem concluem a pintura.

ROSTO – construção

Rosto masculino frontal – meia-idade

1º Passo: marque o enquadramento retangular verticalizado, dividido em quatro partes iguais. Acima da linha horizontal, trace uma linha de eixo de medidas também iguais e faça o desenho de um círculo passando nos quatro quadros.

2º Passo: pouco abaixo da linha horizontal do enquadramento, nos quadros 3 e 4, posicione os olhos com duas elipses. Desta mesma linha horizontal até a base, faça a forma ovalada para a face. Nos quadros 1 e 2, na parte superior do círculo, marque o cabelo.

3º Passo: entre os olhos, sobre a linha do círculo, marque a forma do nariz com uma pequena esfera e dois retângulos para as asas, também nos quadros 3 e 4.

4º Passo: as orelhas têm a forma de duas elipses ocupando os quadros 1 e 3 e 2 e 4, respectivamente. Também nos quadros 3 e 4, trace a linha do interlabial, pescoço e ombros.

5º Passo: marque o contorno externo do cabelo nos quadros 1 e 2. Nos quadros 3 e 4, desenhe a forma dos lábios sobre a linha vertical do enquadramento, na medida da metade de um olho à metade do outro.

6º Passo: elimine as linhas de construção e enquadramento, restando a colocação dos pontos de luz e sombra para finalização. Defina as sobrancelhas e os olhos com as íris e as pupilas. Apenas por linhas, dê forma ao nariz. Faça o contorno dos lábios em linhas curvadas. Ainda na face, desenhe as linhas de expressão, olheiras e algumas linhas para as rugas. Trabalhe as orelhas e as mechas do cabelo. Faça a gola da roupa.

ROSTO – técnica

7º Passo: inicie a pintura pela vestimenta com tinta nanquim aguada, em tonalidades de cinza a meios-tons.

8º Passo: ainda com a mesma tonalidade, pinte a face direita, a orelha e o cabelo, dando o devido volume e reservando as áreas de contraluz. O lábio superior e o pescoço ficam um pouco mais escuros. Com tonalidade quase preta, pinte a roupa.

9º Passo: com tonalidades bem escuras, faça os planos profundos na têmpora, no orbital dos olhos, na parede do nariz e nas cavidades nasais, na maxila e no mento. Pinte as orelhas também com tons escuros. Para a luz refletida, deixe a cor branca. A íris fica a meio-tom e as pupilas em tons escuros. Pinte o fundo com a aguada em tons de preto.

10º Passo: fio a fio, pinte os cabelos com meios-tons e tons escuros de aguada. Jogue a luz com tinta branca. A meios-tons, marque a expressão facial, o filtro acima do lábio e as rugas. Com toques de pincel, faça a textura da pele.

11º Passo: com pincel ilete, faça as rugas sobre a testa e entre os olhos e as marcas de envelhecimento. Pinte os olhos com sombras cinza nas escleras. Tons de cinzas claros definem a face esquerda e os detalhes da orelha. O lábio inferior em cinza a meio-tom. Deixe um tom escuro à cavidade do queixo.

12º Passo: marque a luz refletida no queixo. Em tons de branco, aplique todos os efeitos resultantes da projeção da luz, luz direta e refletida. Com a tinta preta ao fundo e em algumas partes da cabeça, faça o contraste de claro e escuro e finalize a pintura com nanquim.

Fim

Guia

Curso de Desenho Artístico

NANQUIM

PAISAGEM - CASARIO

EXERCÍCIOS - TONS

LUZ & SOMBRA

FLORES - Técnica

EXERCÍCIOS - Olho

Aprenda e domine as técnicas e estilos de ilustração com tinta nanquim.